Мрачная история о войне и мире

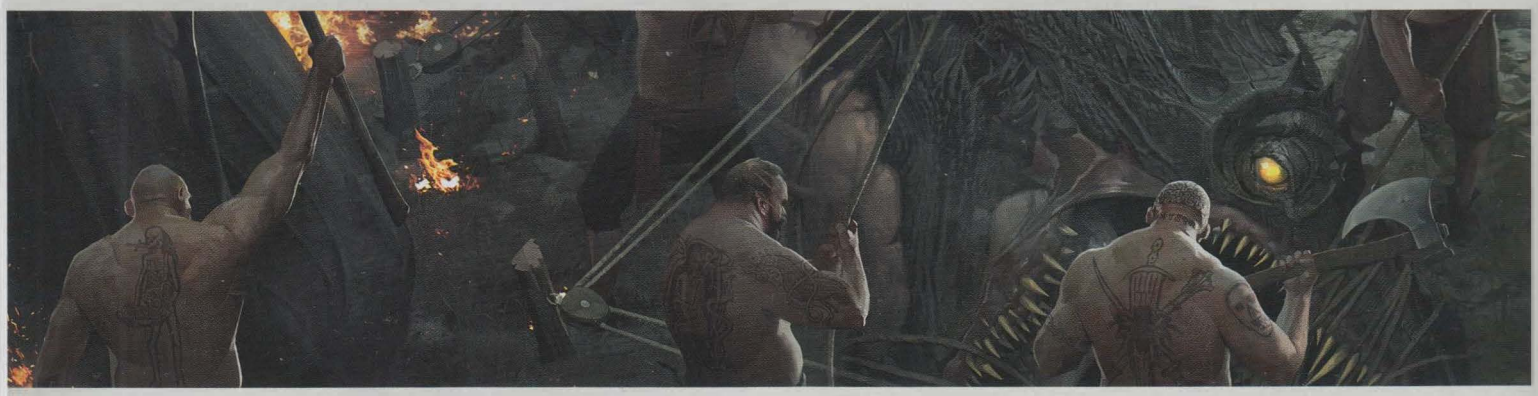
ВЕДЬМАК®

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

КОДИ И ЛАЙЗЫ ПОНДСМИТ

CD PROJEKT RED®

Talsorian Games



Над книгой работали:

Авторы
Коди Пондсмит
Лайза Пондсмит

Обложка
Дейв Рапоза

Иллюстрации
Адам Козловский
Адриан Мадей
Алехандро Мирабаль
Алиция Капустка
Андржей Дыбовски
Анна Подедворна
Бартоломей Гавел
Бартош Гавел
Богна Гавронская
Брайан Сола
Бруно Бьяцотто
Виктор Титов
Гжегож Крисиньский
Гжегож Пшибись
Гжегож Рутковский
Дамиан Баёвский
Дарек Заброцкий
Джим Дейли
Джонатан Гуци
Диего де Альмейда
Доминик Редмер
Илкер Сердар Йилдиз
Камиль Козловский
Катажина Немчук
Катажина Редесюк
Крис Рэллис
Ласахидо Лиус
Леа Леонович
Лоренцо Мастрояни
Марек Мадей
Мариан Хомяк
Марта Деттлафф
Марцин Пшибиш
Михал Бучковский
Моника Завистовская
Неманья Станкович
Павел Добош
Павел Мельничук
Павел Свезяк
Пётр Зила
Пшемек Трусьциньский
Славомир Маняк
Эдриан Смит
Яе Ковач
Якуб Ребелка
Ян Марек
Grafit Studio
Tokkun Studio

Вёрстка и дизайн
Коди Пондсмит
Майк Пондсмит

Оформление книги
Коди Пондсмит
Майк Пондсмит

Редакторы
Джей Грэй
Фрэн Стюарт

Тестировщики
Аарон Бердетт
Айзек Эйлс
Александр Войталь
Андреас Фёль
Бирт Гросскордт
Бринн Роллоссон Хальбубер
Дагмара Бохдана Войтчак
Джастин Бэйлс
Диана Церке
Доминика Симон
Дэвид Уиллнер
Зах Барбер
Кай Гросскордт
Карл Варлёв
Кассандра Рэтьен
Кимберли «Багз» Уолтерс
Крэг «Вурухи» Хайдер
Кшиштоф Олейник
Мацек Шуба
Михал Книттер
Михал Твардзинский
Патрик Людвиг-Смит
Пётр Мыслек
Пшемыслав Бобер
Рафал Посник
Роксанна Фан
Сара Долан
Сара Уэст
Шейла Олсон
Шейн Фей
Шон Ратьен
Шон Шульц
Тара Пондсмит
Томас Шёнхерр
Уильям «Биллис» Додж II
Уршула Кушнерук
Филип Баранский
Хезер Барбер
Холли Берман
Эмили Шеррер
Энни Бак
Энтони Роббен
Эрнст Рот
Юлиан Кушнерук
Якуб Запала

Особая благодарность сотрудникам компании CDPR:
Йоанне Величко
Марцину Батильде
Марцину Блахе
Михалу Новаковскому
Пшемыславу Ющуку
Яну Роснеру

R Talsorian Games

PRODUCT: WI11001
© R.Talsorian Games, Inc., 2018
P.O.Box 82922, Kenmore, WA USA 98028

THE WITCHER® is a registered trademark of CD PROJEKT S. A.
THE WITCHER game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved.
THE WITCHER game is based on the prose of Andrzej Sapkowski.

HOBBY WORLD
Играть интересно
ISBN: 978-5-907170-26-1

Содержание

Введение 5
Недавние события в изложении Родольфа Казмера 10
Персонажи 12
- Геральт из Ривии 12
- Йеннифэр из Венгерберга 13
- Лютик 14
- Золтан Хивай 15
- Трисс Меригольд 16
- Вернон Роше 17
- Иорвет 18
- Лето из Гулеты 19

Создание персонажа 20
Расы 21
Жизненный путь 25
Важные события 31
Ваш личный стиль 36
Ваша профессия 37
- Бард 38
- Ведьмак 39
- Воин 40
- Жрец 41
- Маг 42
- Медик 43
- Преступник 44
- Ремесленник 45
- Торговец 46

Параметры 47
Навыки 49
Проверка навыков 57
Развитие 59
Репутация 60
Древо навыков 61

Снаряжение 71
Оружие 72
Броня 78
Вооружение Старшего Народа 83
Алхимические составы 87
Усиления брони 90
Средства передвижения 91
Наборы инструментов 92
Другое снаряжение 93

Магия в мире «Ведьмака» 99
Заклинания мага 101
Инвокации жреца 109
Ведьмачьи знаки 114
Ритуалы 116
Порча 120
Места силы 122
Обучение магии 123

Ремесленники и алхимики 125
Система ремесла 126
Компоненты 128
Ремесленные чертежи 130
Починка и разборка 140
Система алхимии 141
Субстанции 143
Формулы 146

Ведение боя 148
Бой 151
Критические ранения 158
Эффекты 161
Подробнее о бое 163
Использование магии 166
Езда верхом и на транспорте 169
Пример боя 172
Лечение 173
Дополнительные правила 175
- Чудовища из книг 175
- Адреналин 175
- Словесная дуэль 176

Мир «Ведьмака» 179
Королевства Севера 180
- Редания 182
- Каэдвен 183
- Аэдирн 184
- Темерия 185
- Скеллиге 186
- Ковир и Повисс 187
- Хенгфорсская лига 187
- Лирия и Ривия 188
- Цидарис 188
- Вердэн 188

Земли Старшего Народа 189
- Махакам 190
- Доль Блатанна 191

Нильфгаард 192
- Сердце Нильфгаарда 194
- Этолия 195
- Виковаро 195
- Геммера 195
- Эббинг 196
- Мехт 196
- Метинна 196
- Гесо 197
- Маг Турга 197
- Назаир 197
- Ангрен 198
- Цинтра 198

За пределами 199
- Зеррикания 200
- Офир 200
- Дальний Север 200

Влиятельные союзы 201
- Ведьмаки 202
- Маги 204
- Гавенкары 205
- Скоя'таэли 205
- Охотники на магов 206
- Двурогая Луна 206

Основные религии 207
- Мелитэле 208
- Вечный Огонь 208
- Фрейя 209
- Великое Солнце 209

Руководство ведущего 211
Ведение игры в мире «Ведьмака» 216
Столкновения 219
Награда 221
Случайные личные вещи 223
Реликвии и манчкины 224
Персонажи ведущего 226
Ведение кампании 227
Проклятия 230
Состояние мира 232

Ведьмаки 237
Жизненный путь ведьмака 238
Жизнь ведьмака 241
Снаряжение ведьмаков 246
Мутагены 251

Эксперименты, руны и реликвии 253
Экспериментальные технологии 254
Руны и глифы 256
Реликвии 257

Бестиарий 267
Классы чудовищ 268
- Разбойники 270
- Маги 272
- Лучники скоя'таэлей 274
- Утопцы 276
- Гули 278
- Кладбищенские бабы 280
- Призраки 282
- Полуденницы 284
- Волки и варги 286
- Волколаки 288
- Сирены 290
- Грифоны 292
- Эндриаги 294
- Главоглазы 296
- Големы 298
- Бесы 300
- Накеры 302
- Скальные тролли 304
- Виверны 306
- Катаканы 308
- Кошки и собаки 310
- Птицы и змеи 311
- Лошади и боевые кони 312
- Волы и мулы 313

Всем доброй ночи! 314

Лист персонажа 326

Указатель 330

Об авторах 334

Введение

— Люди, — Геральт повернул голову, — любят выдумывать страшилищ и страхи. Тогда сами себе они кажутся не столь уродливыми и ужасными. Напиваясь до белой горячки, обманывая, воруя, исхлёстывая жён вожжами, моря голодом старую бабку, четвертуя топорами пойманную в курятнике лису или осыпая стрелами последнего оставшегося на свете единорога, они любят думать, что ужаснее и безобразнее их всё-таки привидение, которое ходит на заре по хатам. Тогда у них легчает на душе. И им проще жить.

Анджей Сапковский. Последнее желание

Действие настольной ролевой игры «Ведьмак» разворачивается в мире тёмного фэнтези, где сказочная концовка из серии «жили долго и счастливо» — редкость, а любой поступок влечёт за собой последствия, зачастую не самые приятные.

Земли Континента истерзаны войной. Для местных жителей убийства, разбой и воровство стали обычным делом. Выживают сильнейшие. Воров полно, наёмников — столько же, сколько лекарей, что их латают, или жрецов, что их хоронят. Лишь самые храбрые рискуют отправиться в глухомань, где ведьмаки, вооружённые бритвенно острыми серебряными мечами, охотятся на чудовищ, которые орудуют не только зубами и когтями, но и магией.

В городах нищие пытаются выжить в грязных ночлежках, в то время как богатеи взирают на мир с ненадёжных вершин власти, порой прислушиваясь к советам чародеев, которые только и ищут, как бы заполучить побольше влияния. За исключением пары мест, миром правит человечество. Эльфов и краснолюдов, представителей некогда гордых народов, выселяют в лачуги. Каждый день кого-нибудь из них казнят, часто за преступления, которых они не совершали. Ненависть и страх служат горючим для великого пламени хаоса, и большинство поддерживают этот огонь, пока не испустят дух. Здесь нет ни героев, ни праведников.

Неважно, кто вы — суровый наёмник, перебивающийся от заработка к заработку и не задающий лишних вопросов, или же странствующий бард-идеалист, что желает хотя бы самую малость разбавить мрачные краски нынешних дней, — если хотите выжить в этом жестоком мире, придётся сражаться. Пускай нельзя рассчитывать на счастливую развязку, но чем мрачнее мир вокруг, тем радостнее светлые мгновения. Дружба и товарищество здесь — самый ценный дар, что удаётся найти. К лучшему или к худшему, но мир именно таков.

«Ведьмак» — тёмное фэнтези

Просмотрев содержание, вы наверняка заметили, что в этой книге есть весьма обширное **руководство ведущего**. В нём собраны материалы, которые помогут как начинающим, так и опытным ведущим создавать игры в этом мрачном и суровом мире. «Ведьмак» относится к жанру «тёмного фэнтези». К сожалению, многие считают этот жанр «фэнтези, где все умирают и ничего хорошего не происходит», что совершенно неверно в случае «Ведьмака». Привлекательность этого мира в том, что здесь показан контраст между ужасной действительностью и мгновениями радости. Если вы хотите лучше понять этот мир и то, как вести игру, советуем прочитать разделы **Мир «Ведьмака»** на стр. 179 и **Руководство ведущего** на стр. 211.

Кости

В основном для настольной ролевой игры «Ведьмак» понадобятся два вида костей: десятигранные (d10) и шестигранные (d6).

Иногда требуется сделать бросок процентных костей. В таком случае два раза бросьте d10. Первый бросок будет обозначать десятки, второй — единицы. Выпавшие на костях цифры 0 и 5 дают результат 5, а 5 и 0 дают 50. Если выпало 0 и 0, результат равен 100.

Родольф Казмер

Вечер добрый! Звать меня Родольф, и сегодня я буду твоим проводником. Формальничать не будем, перейдём сразу к делу — если ищешь информацию или оружие по хорошей цене, то можешь на меня положиться. Не боись, в спину не ударю — у меня с каменюкой больше общего, чем с чёртовыми скоя'таэлями. Чё уж, я за темерские лилии бился последние две войны. Да-да, перед тобой самый настоящий темерский стрелок. Эх, если б не мой сучий командир, я бы сейчас щеголял регалиями. Ладно, чёт я заговорился. Как закончилась Вторая война, я решил вернуться к своей первой любви — к золотишку. Можешь сколько угодно звать нас жадюгами, но признай: никто не торгует лучше краснолюдов. Сейчас вот-вот третья заварушка начнётся, ну я и езжу, продаю по сходной цене найденное опосля войны. Ещё и информацией приторговываю, если нужно. Я ж это, и дороги махакамские излазил, и по морю походил. Даже с ведьмаком какое-то время странствовал. Какое место ни назови — я там был. Кого ни вспомни — того я наверняка встречал.

Родольф Казмер

Начало

Никто доподлинно не знает, как появился Континент, хотя у каждой религии есть на то своё объяснение. Известно лишь, что Континент существовал задолго до эльфов, краснолюдов и рода человеческого. Вначале здесь были только гномы, жившие весьма разрозненно. Появившиеся позже краснолюды обосновались в горах. Неизвестно, откуда пришли эти трудолюбивые крепыши, но многие предполагают, что они — часть подземного народа, существовавшего задолго до выхода краснолюдов на свет.

Какое-то время гномы и краснолюды мирно соседствовали на Континенте. Но вскоре после краснолюдов на Континент прибыл огромный корабль. На нём плыл народ, называвший себя Aen Seidhe — эльфы из другого мира. Прибывшие Aen Seidhe были одной из нескольких разведывательных групп, покинувших родину в поисках нового пристанища. Бежали они от явления, известного как Белый Хлад. Aen Seidhe решили, что Континент им подходит, а гномам с краснолюдами было всё равно — по крайней мере, пока эльфы не доставляли беспокойства. Иногда на границах случались стычки, но в целом три Старших Народа сосуществовали в гармонии много веков. Пока не случилось Сопряжение Сфер.

Сопряжение Сфер

Сопряжение Сфер навсегда изменило Континент. Множество разных миров слились тогда друг с другом, создавая щели, через которые из мира в мир пробирались сотни и тысячи существ. Весьма заурядный мир гномов и краснолюдов пополнился разнообразными тварями, а также таинственной силой, известной как Хаос, или Магия. Но поскольку ни управлять магией, ни биться с тварями, появившимися после Сопряжения, никто толком не умел, то гномы, краснолюды, эльфы и многие другие расы, оказавшиеся в этом мире, — вроде тех же рептилоидных вранов, похожих на бобров боболаков, невысоких и крепких низушков и первых людей, — все они оказались лицом к лицу с опасностью и неопределённостью. Этот трудный период длился не одно поколение.

Война между расами

Насколько известно историкам Севера, первые люди, прибывшие на Континент, вымерли весьма быстро. Возможных причин немало, но никто так и не смог определить, что же именно их уничтожило. Некоторые предполагают, что нильфгаардцы и многие их соседи появились благодаря более успешным попыткам человечества заселить Континент, когда люди старались сотрудничать со Старшими Народами, а не бояться их. Но пока у историков Севера и Юга нет возможности тщательно сравнить записи и сказать точно. Люди, осевшие на Севере, были изгнанниками, преступниками и воинами, прибывшими из-за моря на огромных кораблях. Какое-то время они действительно сотрудничали со Старшими Народами, но потом стремление к экспансии одержало верх. Война прошла по Северу, как пожар по сухому полю. Нелюдей оттесняли всё дальше к холмам, в то время как люди занимали всё больше земель.

К сожалению, единственными, кто мог хоть как-то противостоять людской агрессии, были эльфы и краснолюды, но поначалу им не очень-то хотелось воевать с людьми. Краснолюды по большей части жили в горных крепостях, куда люди не лезли, опасаясь чудищ и обвалов. Эльфы же верили, что люди скоро сами вымрут, как и их предки. Предполагают, что у эльфов был некий скрытый мотив: подмечено, что вблизи людей эльфы лучше размножаются, с чем у этой долгоживущей расы обычно проблемы. К тому времени как Aen Seidhe собрали войска, было уже поздно: они потеряли слишком много территорий, чтобы отбить их обратно. Люди захватили Континент.

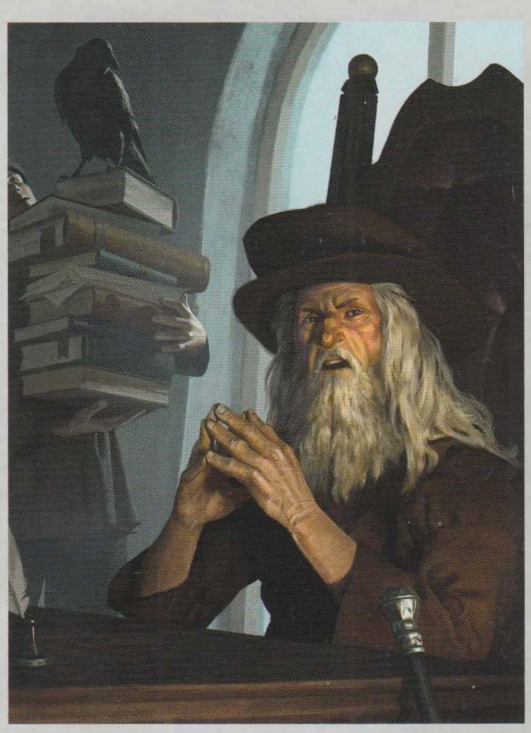
Этот конфликт заложил основу нынешнего господства людей на Севере. Века неприязни привели к тому, что нелюди встали на сторону Юга в войнах с Нильфгаардом. И сейчас расисты с Севера считают всех нелюдей низшими расами. Повстанческие организации нелюдей вроде скоя'таэлей платят людям той же монетой. Весь Север поделен на части людьми и нелюдями. Почти весь.

Ведьмаки и чудовища

Ведьмаков создали много веков назад с целью защиты людей от чудовищ. Это было братство мутантов, которых годами тренировали и потом каждую весну отправляли странствовать по Континенту, охотиться на тварей и спасать простой народ от проклятий. Многие рады ведьмакам, когда требуется помощь, но из-за неестественного и пугающего происхождения (а также из-за скрытности и нейтралитета в политике) те нередко попадают в передряги. Такие случаи участились спустя пару веков после появления ведьмаков.

Единственная их цель — уничтожать чудовищ и снимать проклятия, в чём ведьмаки преуспевают благодаря тренировкам. В каком-то смысле они даже слишком хорошо справлялись с работой. Вооружённые серебряными клинками ведьмаки вырезали многие виды тварей под корень. По мере того как чудовищ оставалось всё меньше и меньше, цель существования ведьмаков становилась всё призрачней. Несмотря на то, что рассеивать проклятия и убивать страшилищ приходилось реже, ведьмаки по-прежнему отказывались работать убийцами и наёмниками. Короли были недовольны, и вскоре ведьмаки для них стали скорее источником угрозы, нежели кем-то полезным. К 1250-м годам чудовищ осталось так мало, что многие из них стали частью мифологии — сказками, которыми пугают детей. Редко кто натыкался на гуля, не говоря уже о бесах и кладбищенских бабах. Простолюдины стали бояться мутантов, что их когда-то охраняли. Некогда знаменитые ведьмачьи школы были уничтожены одна за другой — теми же самыми людьми, которых ведьмаки защищали.

Поначалу простой люд вздохнул с облегчением, но вскоре всё изменилось. Многие предполагают, что уничтожение или изгнание ведьмаков сродни устранению единственных естественных врагов оставшихся чудищ. Некоторых тварей стали видеть всё



Брендон из Оксенфурта

Имя моё — Брендон из Оксенфурта. Я человек скромного происхождения, восьмой ребёнок оксенфуртского сапожника. Узнав, что можно выбиться в люди, если поступить в Университет, я в восемь лет потратил свои небольшие сбережения на то, чтобы безвозмездно доставлять хлеб ученикам, приходившим на интересные для меня занятия. Ни один ученик не откажется от бесплатной еды, так что меня впускали в аудиторию, где я незаметно сидел и слушал. Профессор Эдарий с кафедры истории вскоре разгадал мою хитрость, но позволил посещать лекции при условии, что я буду приносить хлеб и ему. Был я ребёнком шустрым и незаметным, так что проблем не возникало. Так и начался мой стремительный взлёт к славе учёного. В десять лет я переписывал манускрипты, в четырнадцать делал домашние работы для студентов-историков, а потом вымогал у них за это деньги на книги. К шестнадцати годам я уже написал ту самую скандальную работу о происхождении нильфгаардцев от чёрных эльфов. Когда в шестнадцать лет я начал вести занятия, сердца моих коллег пожрала зависть, но я знал, что такова уж цена величия. И сегодня я — главный лектор кафедры истории Оксенфуртской академии.

Брендон из Оксенфурта

Пережившие войну

Ваш персонаж, вероятно, помнит (хотя бы смутно) Первую и Вторую Северные войны. Любой мужчина возрастом от двадцати четырёх лет, скорее всего, сражался на этих войнах или как минимум бегал от призыва. Любопытнее всего, если ваш персонаж старше 43 лет и родом из какой-нибудь нильфгаардской провинции — тогда он может помнить, какова была жизнь до захвата Нильфгаардом. В зависимости от провинции, у вашего персонажа могут быть воспоминания о том, как он сражался против нильфгаардцев и как в итоге битва была проиграна.

чаще, какие-то и вовсе более не находятся на грани вымирания. Миру вновь нужны ведьмаки, но, к сожалению, большинство из них мертвы. Те же, кто выжил, по большей части отказались от ведьмачьей доли, опасаясь, что толпа их попросту линчует.

Войны с Нильфгаардом

Войны с Нильфгаардом, шире известные как Северные, — это несколько войн, в ходе которых Нильфгаард завладел значительной частью Континента, поглотив примерно шестнадцать стран и сформировав империю, которой не было равных в истории. Увы, за время военных действий Нильфгаард прославился своей жестокостью.

Формально войны начались десятилетия назад, когда Нильфгаард захватил земли двух своих небольших соседей, Имлака и Рована. Но большинство считают началом войны 1239 год, когда Нильфгаард ввёл войска в Эббинг под командованием узурпатора, убившего предыдущего императора и изгнавшего его наследника Эмгыра. К тому времени Империя поглотила уже пять стран, но это вторжение положило начало масштабной кампании по захвату шести регионов, увеличившей размеры Империи почти в три раза и приблизившей её к границам Северных Королевств. Когда же Эмгыр вар Эмрейс вернул себе трон императора Нильфгаарда, началась та самая война, о которой все говорят. Девять лет назад, в 1263 году, Нильфгаард вторгся в Цинтру, положив начало Первой войне с Нильфгаардом. Совместными усилиями Северные Королевства сумели дать отпор, но через некоторое время махинации Нильфгаарда вынудили лидеров королевств втайне начать Вторую войну, надеясь, что им удастся застать Империю врасплох. План не сработал, и на сей раз Нильфгаард завоевал многие земли Севера, прежде чем очередная объединённая армия Северных Королевств дала врагу отпор. Прошло три года с окончания Второй войны с Нильфгаардом, и вот войска «чёрных» в очередной раз напали на Север, предварительно ослабив его диверсиями и политическими убийствами. Положение Северных Королевств кажется безнадёжным.

Континент
Драконьи горы
Ковир
Каэдвен
Синие горы
Бунна
Редания
Понтар
Аэдирн
Цидарис
Темерия
Брокилон
Вердэн
Бругге
Содден
Аруга
Лирия
Янгрен
Цинтра
горы Амелл
Назаир
Мат Турга
Тир Тохаир
Огненные горы
Хакланд
Зеррикания
пустыня
Корат
Метинна
Гесо
Спльта
Вельда
Эббинг
Мехт
Им Лебар
Геммера
Этолия
Нильфгаард
Виковаро
Альба
Северное море
Великое море
Седьмая бездна

Хронология событий

Настольная ролевая игра «Ведьмак» охватывает период вскоре после событий видеоигры «Ведьмак-2: Убийцы Королей». Из-за того что в видеоигре есть альтернативные сюжетные линии, в мире «Ведьмака» получилось несколько разных версий развития событий. Вовсе не обязательно следовать этим сюжетным линиям, но если для вас важно, какие последствия влекут за собой определённые ключевые решения в видеоиграх по «Ведьмаку», то соответствующее описание вы можете найти в **Руководстве ведущего** на стр. 211.

Общая история

История мира «Ведьмака» богата событиями, и большая их часть описана в произведениях Анджея Сапковского, создателя серии книг про ведьмака. Мы рекомендуем вам прочесть эти книги, но вы также можете изучить раздел **Мир «Ведьмака»** на стр. 179, чтобы вкратце узнать историю этого мира и более детально познакомиться со странами, которые упоминаются при создании персонажа.

Недавние события в изложении Родольфа Казмера

Да в последнее время чёрт знает что творится. Когда Вторая Северная война закончилась, отправился я домой в Марибор — хотел накатить пинт эдак пятьдесят, да с портовыми девками покувыркаться. Не вылезал пару месяцев, а то и больше. Как оказалось, за это время многое может измениться: мир-то на месте не стоит, как бы ты ни надирался. Скоя'таэли, рыцари Белой Розы, болтовня о сучьей Дикой Охоте... По чесноку скажу, не верю я в этот чёртов конец света, о котором жрецы трындят, но события последних двух лет меня почти что убедили.

Чума и мутанты («Ведьмак»)

Исходил я Темерию вдоль и поперёк. Может, я и краснолюд, но родился и вырос-то темерцем. Чуть больше года назад в столице Темерии, Вызиме, чёрт-те что творилось. Ведьмак, с которым я странствовал, рассказал, что всё началось с нападения кучки ренегатов на крепость ведьмаков школы Волка, Каэр Морхен. Сделали это наёмный убийца по кличке Профессор, чародей-ренегат Азар Явед и банда подонков под их командованием. Ведьмаки дерутся как черти, но я не слыхал, чтобы кто-то выходил живым из боя в одно рыло против десятерых. Сукины дети таки утащили кучу магических снадобий и прочего. А в это время в третий раз разгулялся Бич Катрионы. По Вызиме словно волна смерти прокатилась.

Сам я подробностей не знаю, но во время эпидемии в Вызиме повылазили из углов отвратнейшие типы. Ветка Саламандры, поставлявшая наркоту, совсем раздухарилась, а грызня между орденом Белой Розы и нелюдями скоя'таэлями только хуже стала. И посреди всего этого бардака легендарный Геральт из Ривии, один из последних ведьмаков, гонялся за гадами, которые его крепость разграбили.

В итоге всё пошло через жопу: лидер Белой Розы Яков из Альдерсберга выпустил кучку долбаных мутантов, которых он наклепал с помощью ведьмачьих мутагенов. Оказалось, это он нанял Азара и Профессора, чтобы те до ведьмачьих тайн добрались. Кто знает, что за мысли были в его сумасшедшей башке?

Ну, короче, Геральт и Яков уже готовятся друг другу морды бить, а тут приезжает король Фольтест Темерский. Едва с войны вернулся и принялся порядок на улицах Вызимы наводить. Когда Якова прикончили, а мутантов подчистили, всё как-то притихло. Ну, разве что Фольтест назначил Геральта своим телохранителем за то, что тот спас его величество от убийцы прямо в тронном зале.

Предательство в Лок Муинне («Ведьмак-2»)

Перед бурей всегда затишье, знаешь ведь? Так вот, в прошлом году, когда король Фольтест Темерский своих, сука, наследников домой возвращал, его прикончил Убийца Королей, который к тому времени уже забрал голову Демавенда Аэдирнского.

На тот момент никто не знал, кто такой Убийца Королей. Люди предположили, что это дело рук Геральта из Ривии, ведь это его нашли у тела Фольтеста. Я в то время направлялся на юг, в сторону Лирии и Ривии, но всё же слыхал, что Геральт из Ривии сбежал из своей камеры в замке Ла Валетт и исчез.

Вскоре после этого его заметили во Флотзаме — захолустье на реке Понтар. Он там тварь рубил, которую кейраном зовут. Как оказалось, Геральт шёл по следу Убийцы Королей, но решил задержаться и выполнить свой долг, помочь простакам. А в это время Долину Понтара — ну, Верхний Аэдирн, Лормарк — делить начали король Хенсельт Каэдвенский, принц Стеннис Аэдирнский и революционерка Саския, так называемая Дева из Аэдирна. Весь восток пошёл воевать за Долину, а Саския повела за собой сброд из нелюдей — хотели Долину себе забрать. Не слыхал, что там произошло, но прекрасно знаю, чем всё закончилось. Я тогда отправился к старым развалинам Лок Муинны, где оставшиеся Короли Севера собрались, чтобы решить будущее. Чёрт, жаль, что никто меня в дороге не задержал.

Это их королевское сборище в итоге стало началом конца. Пока короли лаялись, с небес спустился, мать его, дракон. Как оказалось, Ложа Чародеек, члены которой не первый год служили придворными советницами, решила порушить королевские планы. Они зачаровали дракона (и где его только взяли?) и напали на Лок Муинну. Много всего случилось в тот день, и истинным королём в стенах древнего города был хаос. В итоге туда прибыл сам Геральт из Ривии. Пока остальные в Лок Муинне наводили порядок и подсчитывали потери, мастер-ведьмак разобрался с драконом. В последний раз, когда я его видел, он вместе со зверем рухнул где-то в лесах за стенами Лок Муинны.

Народ говорит, что Геральт выжил, чего не скажешь о драконе. Неудивительно — один-единственный дракон такой легендарной личности и в подмётки не годится. Но, опять же, Геральт прибыл в Лок Муинну по следам Убийцы Королей. Ходят слухи, что этот сукин сын и Ложа Чародеек как-то связаны. Что это именно чародейки наняли Лето из Гулеты, чтобы тот убил королей. Это позволило бы Ложе прихватить земли Севера. Слыхал я, что Геральт и Убийца Королей всё же сразились. Но это ещё не конец, только начало... Пару недель спустя нильфы перешли Яругу. Так-то и началась Третья Северная война. Как оказалось, Убийца Королей был двойным агентом, которого император Нильфгаарда послал «поработать» на Ложу. Тем самым он ослабил Север перед вторжением Нильфгаарда.

Мир рушится
(за несколько месяцев до событий «Ведьмака-3»)

Вот так вот. На фронт мне идти поздновато, но старый торгаш может помочь партизанам, дерущимся против чёрных. Солдаты Нильфгаарда дошли аж до Вызимы, так что хорошего не жди. Морская оборона Скеллиге умерла вместе с королём Браном. Король Радовид Реданский решил пойти войной на Каэдвен и отправить на костёр магов, вместо того чтобы помогать Темерии и Аэдирну прогонять нильфгаардцев. По деревням всё ещё чума гуляет. А ещё люди поговаривают, что Дикая Охота в небесах скачет.

Война

Сейчас мир «Ведьмака» разваливается на части. Всего через несколько месяцев начнутся события видеоигры «Ведьмак-3: Дикая Охота», и миру от этого лучше не станет. Но на данный момент самое крупное событие — Третья Северная война, которая может послужить прекрасной декорацией для практически любой истории. Ваши персонажи могут дезертировать с фронта, отправиться на крупную битву, везти снаряжение для партизан и т. д. А вот игнорировать войну, скорее всего, не получится. Третья Северная война повлияла практически на все стороны жизни как северян, так и живущих далеко на юге нильфгаардцев. Кого-то призывают на войну, а остальным приходится платить повышенные налоги, которые идут на финансирование этого массового мероприятия.

Геральт из Ривии

Инт	6	Уст	8
Реа	14	Бег	27
Лвк	10	Пржк	5
Тел	8	Вын	40
Скор	9	Вес	80
Эмп	3	Отдых	8
Рем	5	ПЗ	55
Воля	8	Энергия	7
Удача	3		

Геральт из Ривии? Вот уж кто герой так герой. О ведьмаках в этих местах не особо лестно отзываются, но только не о Геральте из Ривии. Большинство ведьмаков не вмешиваются в наши дела. Просто проходят через деревушку, убивают пару чудищ и идут дальше своей дорогой. Тяжеловато полюбить того, кто является, чтобы убивать, и тут же уходит. А вот этого сукина сына знают всюду, от Ковира до Нильфгаарда. Назови любое крупное событие за последние несколько десятилетий — этот парень наверняка там был. Он сражался под Бренной против чёрных, приложил руку к уничтожению замка Стигга в Нильфгаарде. Тут и не поймёшь, специально он нарывается или же просто самый невезучий человек в мире. В последние пару лет только хуже стало. Сначала этот сукин сын помер! Представляешь? Говорят, что Геральта из Ривии в этой самой Ривии убил какой-то говнюк по имени Роб. Но этого ведьмака, похоже, смертью не возьмёшь — через какое-то время он вернулся и стал гоняться за кучкой преступников, которые разграбили его дом в Синих горах. В Вызиме вычистил всю ту мутантскую чертовщину, которую устроил Яков из Альдерсберга. А в прошлом году Геральта хотели казнить за убийство короля Фольтеста Темерского, да только ведьмак взял и сбежал, отправился на поиски настоящего убийцы. В итоге оказался на собрании в Лок Муинне, где всё пошло коту под хвост. Дракон и восставшие маги? Геральт с этим разобрался. Бедолаге не вздохнуть спокойно, хочет он того или нет. Сейчас странствует по Северу, ищет свою потерянную возлюбленную, Йеннифэр из Венгерберга, да какую-то девчушку с пепельными волосами. Искренне надеюсь, что у него всё получится.

Родольф Казмер

Навыки

Внимание	9
Верховая езда	4
Сотворение заклинаний	8
Алхимия	5
Борьба	6
Уклонение/Изворотливость	10
Выживание в дикой природе	9
Владение мечом	11
Атлетика	10
Владение лёгкими клинками	9
Ближний бой	7
Дедукция	8
Стрельба из арбалета	6
Скрытность	8
Запугивание	9
Сила	6
Сопротивление убеждению	8
Сопротивление магии	6
Стойкость	10

Магия

Знак Ирден
Знак Квен
Знак Аард
Знак Игни
Знак Аксий
Магическая ловушка
Активный щит
Сметающий Аард
Огненный поток
Марионетка

Ключевые навыки

Подготовка ведьмака	10
Медитация	10
Магический источник	10
Гелиотроп	6
Крепкий желудок	8
Ярость	8
Трансмутация	6
Отбивание стрел	10
Быстрый удар	8
Вихрь	8

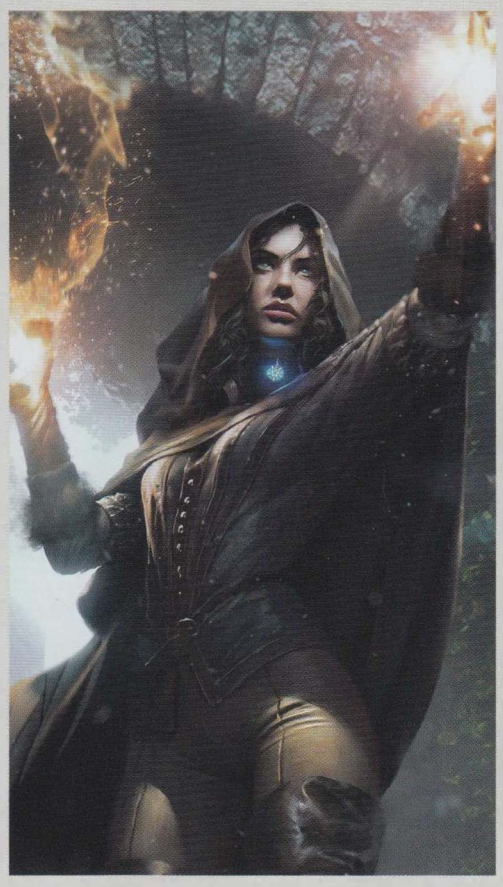
Снаряжение

Волк (стальной, реликвия)	Лунный клинок (серебряный, реликвия)	Короткий кинжал	Доспехи Ворона (броня, реликвия)
Метательные ножи (×5)	Ручной арбалет	Арбалетные болты (×20)	Взрывные арбалетные болты (×5)
Поясная сумка	Бомба «Картечь» (×3)	Бомба «Самум» (×3)	Эликсир «Гром» (×3)
Эликсир «Ласточка» (×3)	Отвар из виверны	Отвар из катакана	Яд повешенного
Инструменты алхимика	Осёдланная лошадь (Плотва)	Бандольера	Ведьмачий медальон

Йеннифэр из Венгерберга

Не думаю, что встречал я тех, кому Йеннифэр из Венгерберга по душе пришлась. Но так ли нужна чужая любовь, если ты делаешь своё дело и тебя уважают за это? Если тебе нужна чародейка, то лучше Йеннифэр не найти. Говорят, она училась у самой Тиссаи де Врие, ректора Аретузы. По ходу, если смешать это со стальной волей и, сука, чувством собственного превосходства размером с Седнину Бездну, получится весьма могучий маг. В большинстве случаев о Йеннифэр лишь сказки рассказывают. Ну, как она заклинания одной пяткой творит, что наверняка зрелище ещё то, а также силой мысли подчиняет других, чтобы своего добиться. Поговаривают, что Йеннифэр с Геральтом из Ривии повстречались в Ринде — она там пыталась треклятого гения подчинить. Город, считай, с землёй сравняла, но неплохой бой дала. Говорят ещё, что они с Геральтом влюбились друг в друга и с тех самых пор то сходятся, то расходятся. Да так, что сначала разругаются в пух и прах, разъедутся на разные концы Континента, а через пару лет снова встречаются, пытаясь начать всё сначала. Но не мне их судить, у меня и самого такие романы были. Самое смешное, что она вроде как померла, как и Геральт. Там же, в Ривии. После того самого погрома, когда Геральта убили, она шибко много магии использовала, пытаясь ведьмака вылечить, ну и испустила дух. Но ходят слухи, что женщина, подходящая под её описание, едет чуть впереди фронта, пока нильфы наступают с юга. Кто-то называет её Владычицей Войны, Женщиной в Чёрном или ещё как-то в этом роде. Считают её появление дурным знамением — мол, если увидишь Женщину в Чёрном, то в твой дом придёт война.

Родольф Казмер



Инт	10
Реа	8
Лвк	6
Тел	7
Скор	5
Эмп	6
Рем	8
Воля	10
Удача	7

Уст	8
Бег	15
Прж	3
Вын	40
Вес	70
Отдых	8
ПЗ	40
Энергия	25

Навыки	
Понимание людей	10
Сотворение заклинаний	10
Наведение порчи	10
Проведение ритуалов	10
Убеждение	7
Харизма	5
Верховая езда	7
Храбрость	10
Этикет	8
Соблазнение	10
Внешний вид	8
Владение древковым оружием	4
Сопротивление магии	10
Сопротивление убеждению	10
Образование	9
Внимание	6
Стойкость	5
Уклонение/Изворотливость	8
Скрытность	8

Магия
Рассеивание
Очарование
Телепортация
Телепатия
Гром Альзура
Землетрясение Стаммельфорда
Магический портал
Мысленный приказ
Вечный зуд
Магический барьер
Телекоммуникация

Ключевые навыки	
Магические познания	10
Строить козни	10
Сплетни	8
Полезные связи	9
Анализ	6
Дистилляция	7
Мутация	8
Укрепление связи	10
Устойчивость к двимериту	8
Усиление магии	8

Снаряжение			
Посох с кристаллом	Стилет	Низушечий защитный дублет	Двуслойные штаны
Амулет с самоцветом	Сумка с ингредиентами для ритуалов	Пятая эссенция (×10)	Дымная пыль (×6)
Мелок (×8)	Набор для макияжа	Инструменты алхимика	Ароматное зелье (×1)
Обеззараживающая жидкость (×5)	Обезболивающие травы (×5)	Осёдланная лошадь	Письменные принадлежности
Ручное зеркальце	Духи	Дневник	Наплечная сумка

Лютик

Инт	7
Реа	4
Лвк	7
Тел	4
Скор	6
Эмп	10
Рем	4
Воля	8
Удача	10

Уст	6
Бег	18
Прж	3
Вын	30
Вес	40
Отдых	6
ПЗ	30
Энергия	0

Со знаменитым бардом Лютиком судьба меня, к несчастью, не свела. Ну, я ж не хорошенькая девица и не сборщик карточных долгов. Никто толком не знает, откуда Лютик родом. Для всех он просто Лютик, великолепный поэт, верный спутник Геральта из Ривии и порой лектор Оксенфуртской академии, где сам учился. Дорог он исходил поболе моего. Имя себе сделал, путешествуя со знаменитым ведьмаком Геральтом и воспевая его дела. Чёрт знает, когда они начали вместе странствовать, но парочка из них подобралась та ещё. Если верить сказкам Лютика, они с Геральтом весь Север истоптали, разбираясь с людскими проблемами. Правда, в историях главным героем обычно выступает он сам, а Геральт из Ривии — его помощник. Но довелось мне как-то перекинуться парой слов с их другом Золтаном Хиваем, и, по его словам, всё не совсем так. Герой-то как раз Геральт, а Лютик за ним хвостиком бежит. Поговаривают, что они в целом уживаются неплохо. Этот бард — пожалуй, один из немногих настоящих друзей Геральта. Да и небесполезен он, особливо когда дело доходит до придворных интриг. Говорят, он как-то даже работал на темерскую разведку. Слыхал, что сейчас Лютик на севере, в Новиграде — я там пару недель назад был, пересекался с Золтаном. Он-то мне и рассказал, что Лютик унаследовал старый бордель «Шалфей и розмарин», где полно отличных девок. По словам Золтана, парень хочет превратить это заведение в кабаре. Логично, если так подумать. Барду же надо где-то выступать, а учитывая войну на пороге, странствующим менестрелем быть опасно.

Родольф Казмер

Навыки

Харизма	10
Обман	9
Выступление	10
Язык: Старшая Речь	8
Язык: язык краснолюдов	8
Понимание людей	9
Убеждение	8
Ориентирование в городе	9
Искусство	10
Соблазнение	10
Этикет	7
Уклонение/Изворотливость	7
Внешний вид	8
Азартные игры	6
Скрытность	5
Образование	7
Торговля	4
Взлом замков	5
Дедукция	5

Магия

НЕТ

Ключевые навыки

Уличное выступление	10
Повторное выступление	9
Заворожить публику	8
Добрый друг	8
Незаметность	6
Пустить слух	7
Сойти за своего	6
Коварство	9
Подколка	8
И ты, Брут	7

Снаряжение

Короткий кинжал	Низушечий защитный дублет	Двуслойные штаны	Лютня
Записная книжка с зашифрованными именами любовниц	Одеколон	Крепкий алкоголь	Модная одежда
Письменные принадлежности	Дневник	Колода для гвинта (Королевства Севера)	Потайной карман
Поясная сумка	Невидимые чернила	Набор для макияжа	Ручное зеркальце
Шулерские кости	Воровские инструменты	Карта Континента	Огниво

Золтан Хивай

Золтан Хивай. Ядрёна ж корень! Встретил я этого придурка пару лет назад, вскоре после Второй войны. Выпили, перекинулись парой военных баек. Как оказалось, судьбы у нас весьма схожие — как, по сути, и у большинства краснолюдов на Севере. Воевали, в наёмниках ходили, а в итоге ушли в торговлю. По ходу, нам, краснолюдам, на роду написано либо черепа крушить, либо золото считать. Но чёт я отвлёкся. Золтан сначала вместе с бандой из Махакама странствовал, потом как-то повстречался с Геральтом из Ривии. Быстро с ним и его дружками скорешился. Слыхал я, что они долгое время странствовали вместе. Во время Второй войны с Нильфгаардом Золтан присоединился к махакамским добровольцам в Бренне — считай, в паре миль от моего отряда арбалетчиков служил. После войны он хотел было жениться да осесть. Пытался даже охмурить одну краснолюдскую девку, Брекенриггс, да не выгорело. И решил Золтан отправиться в путь на пару с Лютиком, чтобы развеяться. За последние несколько лет этот пёс весь Север исходил — дрался с «белками» в Вызиме, помогал Геральту выследить Убийцу Королей, защищал Старший Народ в Долине Понтара. Пару месяцев назад всё же осел в Новиграде, собирается вместе с Лютиком бордель превратить в пафосное кабаре, или как оно там называется. Золтан в золотишке толк знает, а уж если Лютик песни свои писать будет, то можно за эту парочку не беспокоиться. Правда, им придётся дело иметь со всякими сомнительными личностями: в Новиграде половиной города бандиты управляют.

Родольф Казмер

Инт	7
Реа	8
Лвк	7
Тел	10
Скор	5
Эмп	7
Рем	7
Воля	9
Удача	6

Уст	9
Бег	15
Прж	3
Вын	45
Вес	125
Отдых	9
ПЗ	45
Энергия	0

Навыки

Харизма	8
Владение лёгкими клинками	5
Образование	6
Язык: Старшая Речь	8
Язык: всеобщий	9
Ориентирование в городе	9
Торговля	9
Убеждение	8
Понимание людей	7
Азартные игры	7
Сопротивление убеждению	8
Владение мечом	8
Ближний бой	9
Стойкость	10
Искусство	6
Запугивание	9
Борьба	8
Стрельба из арбалета	6
Сила	8

Магия

НЕТ

Ключевые навыки

Бывалый путешественник	10
Рынок	8
Нечестная сделка	8
Обещание	7
Трущобы	9
Свой человек	8
Карта сокровищ	6
Хорошие связи	9
Сбытчик	6
Воинский долг	5

Снаряжение

Краснолюдский топор	Короткий кинжал	Клинок из Виковаро	Арбалет
Арбалетные болты (×20)	Двуслойный гамбезон	Двуслойные штаны	Инструменты для творчества (ювелир)
Письменные принадлежности	Дневник	Наплечная сумка	Доска для покера на костях
Огниво	Осёдланная лошадь	Повозка	Походная постель
Перемётная сума	Фонарь «бычий глаз»	Инструменты торговца	Колода для гвинта (Королевства Севера)

Трисс Меригольд

Инт	9
Реа	7
Лвк	7
Тел	5
Скор	5
Эмп	8
Рем	7
Воля	9
Удача	6

Уст	7
Бег	15
Пржк	3
Вын	35
Вес	50
Отдых	7
ПЗ	35
Энергия	21

Трисс Меригольд была советницей короля Фольтеста Темерского. По слухам, хорошая чародейка. Но прославилась она шашнями с Геральтом из Ривии и связью с Ложей Чародеек. Сначала давай разберёмся с чем полегче. Геральт с Йеннифэр уже много лет то сбегались, то разбегались. А тут Трисс, что с давних времён была подружкой Йен, положила глаз на Геральта. Понятное дело, ведьмаку этому всё равно Йеннифэр дороже, но для остального мира эта парочка того и гляди распадётся. Так что подумалось Трисс, что не так уж плохо будет, если она уведёт ведьмака у Йеннифэр, когда тому надоест черноволосая чародейка и блуждание по Пути. Чуточку соблазна, капелька магии, и вот по одним дням Геральт с Йеннифэр, по другим — с Трисс. Рыжей на руку оказалось, что после «смерти» ведьмак вообще память потерял. Вот с Трисс у него и началось всё серьёзно, поскольку Йеннифэр то ли померла, то ли куда-то пропала. Того и гляди задница полная начнётся. Но окромя своих романтических похождений она известна связью с Ложей Чародеек. Трисс — искусный маг, даже придумала собственное заклинание, «Градобитие Меригольд». Она состояла в той самой Ложе, что решила предать Север. Конечно, сама она в заговоре не участвовала, но всех этих баб знала прекрасно. Слыхал я, что сейчас она в Новиграде. Собирает всех магов и учениц Аретузы, чтобы отправиться на север, в Ковир. Наверное, совесть замучила — поработала с теми, из-за кого маги Севера в опасности оказались, а теперь пытается спасти всех, кого может. Некоторых магов кончать надо, это да. Но не всех.

Родольф Казмер

Навыки

Понимание людей	7
Сотворение заклинаний	10
Наведение порчи	8
Проведение ритуалов	9
Убеждение	7
Харизма	8
Храбрость	8
Верховая езда	5
Этикет	9
Соблазнение	9
Внешний вид	9
Владение древковым оружием	5
Сопротивление магии	10
Сопротивление убеждению	7
Образование	9
Внимание	8
Лидерство	8
Уклонение/Изворотливость	8
Скрытность	6

Магия

Рассеивание
Телепортация
Магический портал
Магическое обследование
Энье
Градобитие Меригольд
Танио Ильхар
Убежище Уриена
Гидромантия
Телекоммуникация
Теневая порча

Ключевые навыки

Магические познания	10
Строить козни	6
Сплетни	6
Полезные связи	7
Анализ	7
Дистилляция	6
Мутация	4
Укрепление связи	8
Устойчивость к двимериту	7
Усиление магии	6

Снаряжение

Посох с кристаллом	Кинжал	Низушечий защитный дублет	Двуслойные штаны
Сумка с ингредиентами для ритуалов	Пятая эссенция (×4)	Лепестки белого мирта (×4)	Жемчуг (×4)
Лунная крошка (×2)	Плод берберки (×2)	Амулет с самоцветом	Набор для макияжа
Духи	Инструменты алхимика	Наплечная сумка	Эликсир «Слёзы жён» (×2)
Слёзы Тальгара (×2)	Эликсир Пантаграна (×2)	Ароматное зелье (×2)	Галлюциноген (×2)

Вернон Роше

Не знал я человека лучше Яна Наталиса, но Вернон Роше ему почти не уступает. Когда я служил в темерской армии, лучшим был как раз он. Главарь «Синих полосок», личного отряда Фольтеста. Учитывая то, что Роше охотился на скоя'таэлей в темерских землях, в свои почитатели он бы меня не вписал, но... не все нелюди любят «белок». Для меня Вернон Роше стал своего рода музой. Крепкий, как чёртова кирпичная стена, быстрый, как щелчок хлыста, и настолько преданный, что в одну харю пошёл бы месить чёрных, если бы ему пришлось. Не знаю, откуда он родом, но старые армейские приятели рассказывали, что он достаточно быстро сделал карьеру, попал в спецотряд и вскоре стал там главным. Ещё до убийства Фольтеста, если Темерии было нужно, чтобы кто-то сделал всё как надо, то посылали «Синих полосок». Методы у них не особо мягкие, но я тебе так скажу: с такими-то врагами стоит побыть конченым сукиным сыном, чтобы их на место поставить. Вернон всё это делает — убивает заложников, пытает пленных, травит колодцы — только ради Темерии, только на благо Родины. Не для развлечения или из удовольствия, как чёрные. Слыхал я, что всех его ребят во время осады Вергена казнил Хенсельт, безумный сукин сын. Но после всего, что случилось в Лок Муинне, о судьбе Роше мне неизвестно. Вернулся, небось, в Вызиму вместе с командиром Наталисом и сражается с нильфами. Правда, тут слушок прошёл, что Роше присоединился к реданскому спецотряду, чтобы приглядывать за Анаис — наследницей престола Темерии. Где бы он сейчас ни был, в Темерии его не хватает.

Родольф Казмер

Инт	7
Реа	9
Лвк	8
Тел	8
Скор	6
Эмп	4
Рем	5
Воля	9
Удача	4

Уст	8
Бег	18
Прж	3
Вын	40
Вес	80
Отдых	8
ПЗ	40
Энергия	0

Навыки

Борьба	7
Владение мечом	8
Ближний бой	9
Стрельба из арбалета	8
Владение лёгкими клинками	7
Выживание в дикой природе	6
Храбрость	10
Сила	6
Запугивание	9
Уклонение/Изворотливость	8
Лидерство	8
Тактика	9
Внимание	8
Сопротивление убеждению	9
Верховая езда	5
Ориентирование в городе	4
Атлетика	6
Скрытность	6
Стойкость	8

Магия

НЕТ

Ключевые навыки

Крепче стали	10
Максимальная дистанция	7
Двойной выстрел	6
Точный прицел	4
Ищейка	7
Ловушка воина	6
Тактическое преимущество	7
Неистовство	8
Двуручник	9
Игнорировать удар	8

Снаряжение

Булава	Короткий кинжал	Корд	Арбалет
Арбалетные болты (×20)	Арбалетные болты с широким наконечником (×10)	Бронебойные арбалетные болты (×10)	Кожаная куртка из Лирии
Усиленные штаны	Стальное усиление брони	Поясная сумка	Хлороформ (×2)
Верёвка	Крюк-кошка	Огниво	Бурдюк
Сухой паёк	Колода для гвинта (Королевства Севера)	Колышки (×5)	Походная постель

Иорвет

Инт	7
Реа	9
Лвк	10
Тел	7
Скор	8
Эмп	4
Рем	5
Воля	8
Удача	4

Уст	7
Бег	24
Пржк	4
Вын	35
Вес	70
Отдых	7
ПЗ	35
Энергия	0

Со скоя'таэлями всё непросто, и Иорвет — яркий тому пример. Он командир одного из диверсионных отрядов «белок» в районе реки Понтар. По слухам, весьма харизматичный лидер, особенно для никчёмных сучьих детей, которым некуда податься и некому довериться. Цель его не примирение людей и Старшего Народа, нет. Первым он хочет отомстить, для вторых же — отвоевать мир. Логично, учитывая то, что известно о его прошлом. Оказывается, этот революционер когда-то служил в армии Нильфгаарда. Видимо, пресытился отношением северян и отправился к нильфам. Сумел вступить в бригаду «Врихедд», самый грозный разведывательный отряд Нильфгаарда, в котором одни эльфы состоят. Какое-то время Иорвет служил чёрным и даже добился неплохого положения. Но после Второй войны Нильфгаард выдал бригаду «Врихедд» как часть репараций. Кого-то из них казнили, а трупы сбросили в ущелье Гидры. Но Иорвет вместе с парой офицеров сумели бежать. Теперь он вернулся на Север и со своими повстанцами мстит людям, пытаясь вернуть «старые добрые времена». Но знаешь, что хуже всего? Иорвет прекрасно знает тактику чёрных, так что даже Вернон Роше со своими «Синими полосками» с ним покончить не в силах. Слыхал я, что он был при осаде Вергена, но это ж только слухи. Там такой хаос творился, что я без понятия, где правда, а где выдумка. Скажу тебе, как краснолюд: понимаю, чего этот псих такой бешеный. Меня и самого гнобили. Но сколько бы людей он ни убил, это ничего не решит. Может, в Долине Понтара ему всё же больше повезёт.

Родольф Казмер

Навыки

Борьба	7
Владение мечом	8
Ближний бой	8
Стрельба из лука	9
Владение лёгкими клинками	7
Выживание в дикой природе	8
Храбрость	10
Сила	4
Запугивание	9
Уклонение/Изворотливость	9
Лидерство	6
Тактика	6
Внимание	9
Сопротивление убеждению	8
Выступление	5
Верховая езда	6
Атлетика	7
Скрытность	8
Стойкость	7

Магия

НЕТ

Ключевые навыки

Крепче стали	10
Максимальная дистанция	8
Двойной выстрел	9
Точный прицел	8
Ищейка	7
Ловушка воина	6
Тактическое преимущество	4
Неистовство	7
Двуручник	6
Игнорировать удар	6

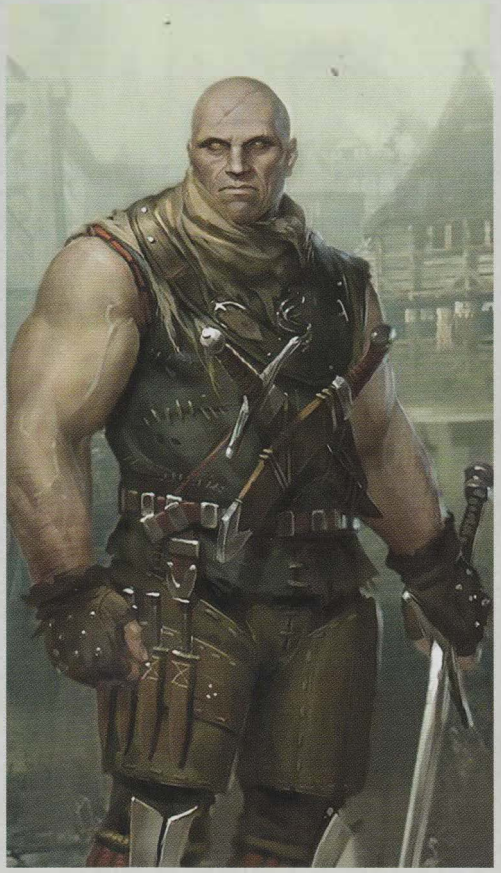
Снаряжение

Эльфский зефар	Стрелы (×20)	Эльфские ввинчивающиеся стрелы (×20)	Клинок бригады «Врихедд»
Кинжал	Броня скоя'таэля	Флейта	Верёвка
Крюк-кошка	Поясная сумка	Огниво	Бурдюк
Сухой паёк	Колышки (×5)	Принадлежности для готовки	Хирургические инструменты
Наплечная сумка	Чехол для лука	Обеззараживающая жидкость (×5)	Обезболивающие травы (×5)

Лето из Гулеты

Порой люди спрашивают: что делать солдату, когда нет войны? Ну, в моём случае, вновь взяться за своё истинное призвание — торговлю. Многие солдаты служат только потому, что им за это платят. А вот когда речь заходит о ведьмаках... ох, ё-моё. Невозможно остаться нормальным после всего, через что проходят ведьмаки, не говоря уж о том, что никто тебе доверять не будет, потому что ты, сука, мутант. Так что если ведьмака никто не нанимает резать чудовищ, он идёт резать людей. Говорят, Лето из Гулеты со своими Убийцами Королей работал на Нильфгаард — задача у него была убить всех королей Севера и тем самым этот Север ослабить. По слухам, за это император обещал восстановить школу Змеи. Так или иначе, Лето из Гулеты вписал своё имя в историю как Убийца Королей. Он убил Демавенда Аэдирнского на его собственном прогулочном корабле, убил Фольтеста Темерского при осаде замка Ла Валетт и убил бы Хенсельта Каэдвенского в его лагере во время осады Вергена, да только людям Лета помешал, по слухам, Геральт из Ривии. Сам я про этого сукиного сына ничего сказать не могу. По описанию — самый обыкновенный крепкий ведьмак. Единственное, что известно — Лето, с некоторой долей вероятности, жив и здоров. Да, они с Геральтом дрались в Лок Муинне, но народ всё никак не договорится, подох ли этот курвий сын или нет. Говорят, их что-то связывало до того, как Геральт потерял память, — по словам некоторых, эти двое чуть ли не с треклятой Дикой Охотой сражались, стоя плечом к плечу. Как по мне, бред. Если Убийца Королей всё ещё жив, то он явно решил залечь на дно: его ведь разыскивают по всему Северу, а император чёрта с два сдержит слово и даст школе Змеи приют в Нильфгаарде. Лето — очередная пешка в игре императора Эмгыра.

Родольф Казмер



Инт	7	**Уст**	10
Реа	12	**Бег**	24
Лвк	10	**Прж**	4
Тел	12	**Вын**	50
Скор	8	**Вес**	120
Эмп	2	**Отдых**	10
Рем	5	**ПЗ**	50
Воля	8	**Энергия**	7
Удача	5		

Навыки	
Внимание	9
Дедукция	5
Сотворение заклинаний	6
Алхимия	6
Борьба	6
Уклонение/Изворотливость	10
Выживание в дикой природе	8
Владение мечом	11
Атлетика	9
Владение лёгкими клинками	10
Первая помощь	5
Понимание людей	8
Маскировка	6
Скрытность	9
Запугивание	9
Сила	10
Сопротивление убеждению	9
Сопротивление магии	6
Стойкость	10

Магия
Знак Ирден
Знак Квен
Знак Аард
Знак Игни
Знак Аксий
Магическая ловушка
Активный щит
Сметающий Аард
Огненный поток
Марионетка

Ключевые навыки	
Подготовка ведьмака	10
Медитация	10
Магический источник	10
Гелиотроп	5
Крепкий желудок	6
Ярость	7
Трансмутация	7
Отбивание стрел	10
Быстрый удар	9
Вихрь	6

Снаряжение			
Краснолюдский секач	Короткий кинжал	Торрур	Ведьмачий медальон
Эликсир «Пурга»	Эликсир «Иволга»	Эликсир «Ласточка»	Отвар из волколака
Отвар из кладбищенской бабы	Отвар из главоглаза	Бомба «Северный ветер» (×3)	Бомба «Чёртов гриб» (×3)
Метательные ножи (×4)	Бригантина	Усиленные штаны	Инструменты алхимика
Чёрный яд (×3)	Хлороформ (×3)	Бандольера	Осёдланная лошадь

Механика

Если вы уже прочитали описания персонажей на предыдущих страницах, то вас наверняка привели в замешательство все эти параметры, навыки и предметы. В следующих главах мы подробно разберём все детали и расскажем, каким образом определить характеристики персонажа.

Создание персонажа

Что такое персонаж?

В настольной ролевой игре «Ведьмак» ваш персонаж — это то существо, в которое вы вживаетесь и действиями которого управляете во время игры. Как правило, вначале лучше выбирать персонажей, наиболее похожих на вас по характеру, но вообще это может быть кто угодно.

Создание персонажа

Создание персонажа — процесс простой, но допускающий много вариаций, что позволяет придумать поистине уникальное существо. Для создания персонажа нужно выполнить следующие шаги:

1. Выберите расу

Решите, за какую расу вы хотели бы играть. Выбор крайне важен, поскольку раса персонажа определяет как его особые способности, так и то, как к нему будут относиться.

2. Определите жизненный путь

Следующий шаг в создании персонажа — выбор **жизненного пути**. Это делается при помощи нескольких бросков костей. На данном этапе вы не только определяете, каков ваш персонаж и что для него важно, но и создаёте для него предысторию. Этот шаг можно пропустить, но он позволяет дополнить образ персонажа и с некоторой долей вероятности получить бонусы от важных жизненных событий. Однако при этом вы можете не только обзавестись друзьями и получить преимущества, но и нажить себе врагов и приобрести недостатки.

3. Выберите профессию

После выбора расы и определения предыстории вы можете выбрать для своего персонажа профессию. Профессия даёт определённый набор **навыков**, начальное снаряжение и доступ к особому **древу навыков**.

4. Выберите параметры

После того как вы выбрали, чем персонаж зарабатывает на хлеб, необходимо определить его основные **параметры**, которые показывают, насколько ваш герой умён, ловок и так далее.

5. Выберите освоенные навыки

Определив параметры, вы можете выбрать себе **освоенные навыки** — они не связаны с вашей профессией, вы просто обучились им по ходу жизни.

6. Определите начальный капитал

Ваш персонаж почти готов, осталось его приодеть. А для начала нужно определить его начальный капитал.

7. Закупитесь снаряжением

Теперь, когда у вас есть деньги, купите на них оружие, броню и прочие полезные вещи, которые могут понадобиться в пути.

Расы

В мире «Ведьмака» есть четыре игровые расы, каждая со своими способностями и недостатками. Ведьмаки тоже являются отдельной расой, несмотря на то, что изначально они были людьми — всё дело в мутациях и особых способностях.

Социальный статус

На Континенте люди — преобладающая раса. После нескольких войн, в ходе которых эльфы и краснолюды сражались против северян, нелюди (или **Старший Народ**, если желаете быть вежливым) в Королевствах Севера стали гражданами второго сорта. На сегодняшний день раса довольно много значит в повседневной жизни. У каждой расы свой социальный статус, определяющий, как к вашему персонажу относятся. Это влияет на параметры персонажа.

Равенство

Персонажи с социальным статусом **равенство** считаются равными. Они не получают штрафов или бонусов к социальному взаимодействию. В первую очередь их будут судить по внешности и поступкам, а не по расе.

Терпимость

Персонажей с социальным статусом **терпимость** принимают в обществе, но не особо уважают и не считают равными. Они получают штраф –1 к Соблазнению, Харизме, Убеждению и Лидерству.

Опасение

Персонажи с социальным статусом **опасение** считаются страшными для среднестатистического обывателя. Ваш персонаж может приобрести данный социальный статус только в том случае, если станет ведьмаком или получит заметный и уродливый шрам. Вы также можете получить социальный статус **опасение** по решению ведущего за определённые поступки. Персонажи с социальным статусом **опасение** получают бонус +1 к Запугиванию и штраф –1 к Харизме.

Ненависть

Персонажей с социальным статусом **ненависть** большинство презирает. Их не всегда изгоняют, но зачастую они становятся жертвами расовой агрессии и преступлений на почве нетерпимости. Персонажи с социальным статусом **ненависть** получают штраф –2 к Соблазнению, Харизме, Убеждению и Лидерству.

Территория	Люди	Эльфы	Краснолюды	Ведьмаки	Маги
Север	Равенство	Ненависть	Терпимость	Ненависть и опасение	Ненависть и опасение
Нильфгаард	Равенство	Равенство	Равенство	Ненависть и опасение	Терпимость
Скеллиге	Равенство	Равенство	Равенство	Терпимость	Терпимость
Доль Блатанна	Ненависть	Равенство	Равенство	Терпимость	Равенство
Махакам	Терпимость	Равенство	Равенство	Терпимость	Терпимость

Другие представители расы

Важно помнить, что на вражеской территории вы можете столкнуться с представителями собственной расы. Они всегда будут относиться к вам как к равному, если только не успели рассориться с вами лично или со своими собратьями в целом.

Дружба

Социальный статус определяет, как к вам и к представителям вашей расы относятся незнакомцы. Но если вы эльф, а ваш лучший друг — человек, то он не будет вас ненавидеть. То же самое касается влюблённых и, порой, некровных родственников.

Ведьмаки

Ведьмаки — тема деликатная с тех самых пор, как их создали много веков тому назад. Но, знаешь, даже когда они были нарасхват, их не особо-то любили. Ведьмаков выращивали из людских детей в пяти ведьмачьих школах. Там дети проходили какую-то лютую подготовку, после которой становились живым оружием. Быстрые до одури, могут сражаться вслепую и обучены охотиться считай на всех тварей, каких только можно встретить. Через пару лет тренировок их подвергают мутациям — известней всего так называемое Испытание травами. Ведьмак, с которым мне довелось странствовать, рассказал, что переживает эту дрянь только один дитёнок из четырёх.

Те, кто выжил, меняются. Глаза у них становятся кошачьими, а эмоции напрочь отмирают. Вроде как последнее со временем налаживается — например, тот самый знакомый мне ведьмак по дороге шутки-то малясь травил. Но с того самого момента, как ведьмаки мутируют, они становятся убийцами. Они перерождаются ради единственной цели — убивать чудовищ. И если доведётся тебе повидать ведьмака в деле, то поймёшь, что все те пройденные страдания были не зря. Одна только проблема: они мутанты, а люди мутантов ненавидят. С адаптацией в обществе у ведьмаков плохо, и для большинства они — хладнокровные бессердечные выродки, что честным людям кишки выпускают, предварительно ограбив да их дочек снасильничав.

Родольф Казмер

Черты

Обострённые чувства

Благодаря обострённым чувствам ведьмаки не получают штрафов при слабом свете и получают врождённый бонус +1 к Вниманию, а также возможность выслеживания по запаху.

Притупление эмоций

Из-за пережитых страданий и мутаций эмоции у ведьмаков притупляются. Ведьмакам не нужно совершать проверки Храбрости против Запугивания, но они получают штраф –4 к Эмпатии. При этом значение Эмпатии ведьмака не может быть ниже 1.

Стойкость мутанта

После всех мутаций ведьмаки становятся невосприимчивы к болезням и способны использовать мутагены.

Молниеносная реакция

Благодаря интенсивным тренировкам и мутациям ведьмаки куда быстрее и проворнее обычных людей. Они получают постоянный бонус +1 к Реакции и Ловкости, позволяющий сделать эти значения больше 10.

Ведьма́чки

Исторически так сложилось, что все известные ведьмаки были мужчинами, и причиной тому Испытание травами и его последствия. Но в игре существование ведьмачек остаётся на усмотрение ведущего.

Притупление эмоций

Из-за **Притупления эмоций** значение Эмп ведьмака не может быть выше 6.

Эльфы (Aen Seidhe)

История эльфов (точнее Aen Seidhe, поскольку наши эльфы далеко не единственные) весьма грустная. Они прибыли сюда неизвестно откуда на огромных белых кораблях. Случилось это незадолго до появления людей. Я бы не назвал эльфов добряками, но с остальными они как-то уживались. От людей они не сильно отличаются: высокие, худые, любят на другие народы свысока смотреть. Разве что уши острые, жизнь вечная, да, считай, полное единение с природой — эльфы много поколений только и делали, что занимались собирательством и строили дворцы. У них за время поедания ягод да кореньев и клыков-то не осталось. Правда, всё равно не советую их из себя выводить — на поле боя эльфы могут устроить тот ещё ад. Броню они толком не носят, но заприметить эльфа в лесу так же тяжело, как зимой лягушку найти. А уж искуснее лучника, чем эльф, днём с огнём не сыщешь.

Родольф Казмер

Черты

Чувство прекрасного

У эльфов есть врождённая творческая жилка и развитое чувство прекрасного. Эльфы получают врождённый бонус +1 к Искусству.

Стрелок

Благодаря давним традициям и постоянным тренировкам эльфы — одни из лучших лучников в мире. Эльфы получают врождённый бонус +2 к Стрельбе из лука и способны выхватывать и натягивать лук, не тратя на это действие.

Единение с природой

Эльфы тесно связаны с природой. Они не тревожат животных — любой зверь, встреченный эльфом, будет относиться к нему дружелюбно и не нападёт без провокации. Эльфы также способны автоматически находить любые обычные и повсеместные субстанции растительного происхождения, если искомые растения обитают в природе на данной территории.

Бонусы к навыкам

При создании персонажа значение его навыков не может быть больше 6, а при повышении уровня персонажа максимальное значение навыков возрастает до 10. Расовые черты позволяют преодолевать данные ограничения. Например, если вы решаете играть за эльфа и при создании персонажа вкладываете 6 очков в навык Стрельба из лука, то благодаря черте Стрелок начальное значение данного навыка будет равно 8. Прокачивая своего персонажа, вы по ходу игры можете повысить значение навыка Стрельба из лука до 10, а черта Стрелок увеличивает это значение до +12.

Краснолюды

Друже, вот что я тебе скажу: реки высохнут, горы рассыплются, а краснолюды никуда не денутся. Может, мы и низенькие в сравнении с эльфами и людьми, да только в силе и закалке им с нами не тягаться. Мы — само воплощение стойкости! Краснолюды уже не первый век существуют в этом мире. Жили себе спокойно в горах, ковали. Мы народ достаточно дружелюбный, если познакомиться с нами поближе. Да и уживаемся спокойно со всеми… если нас не бесить, конечно. Человечишки нас не особо любят, но мы им нужны — кто ж сталь им ковать будет и торговать? К тому же, в отличие от сраных эльфов, мы не держим на людей зла. Нас не трогают — и мы их не трогаем в ответ. Порой даже кружечку-другую готовы раздавить вместе с человеком. Жаль, конечно, что вся эта безумная расистская дрянь по Северу расползлась. Теперь и на краснолюдов травлю открыли. Повезло ещё, что люди наших девок нормально от мужиков отличить не могут, а то бы всех уже увели! Ведь нету бабы краше краснолюдки. Правильно говорят: чем пышнее борода, тем приятнее… ну, ты понимаешь.

Родольф Казмер

Краснолюдские женщины

Краснолюды никак не могут поверить, что мужчинам других рас не очень-то нравятся бороды краснолюдских женщин — «мягкие, как котёночий пушок».

Брендон из Оксенфурта

Черты

Закалённый

У краснолюдов весьма крепкая кожа, имеющая врождённую прочность 2. Данная величина прибавляется к прочности любой брони и не может быть понижена разрушающим уроном.

Силач

Благодаря невысокому росту и склонности к тяжёлой работе, требующей физических усилий, краснолюды получают +1 к Силе и повышают своё значение Переносимого веса на 25.

Намётанный глаз

Краснолюды — прекрасные оценщики, обладающие вниманием к деталям, а потому обмануть их весьма трудно. Краснолюды получают врождённый бонус +1 к Торговле.

Северяне

Ох... о Севере рассказать не так-то просто. Обычно народ там нормальный — я сам вырос в Мариборе, и там людей полно, но проблем они мне не доставляли. Но так-то северяне отличаются от чёрных, офирцев и зерриканцев. Когда узнаешь их получше, весьма дружелюбный народ, но до тех пор будет тяжко. Зато северяне почти всегда говорят открыто, напрямик. Уж если какой-нибудь каэдвенский сучара захочет двинуть тебе в рыло, то ты об этом узнаешь первым, поверь! Я бы назвал северян честными — на Юге подобного не встретишь, а я там хаживал. На Юге слишком много скрытых умыслов да фальшивых улыбок.

Родольф Казмер

Люди

Ох, будь я покозлистее, то всю желчь излил бы тебе о том, как людишки насолили моему народу и остальным Старшим Народам. Но я не такой. С людьми я служил бок о бок на войне с Нильфгаардом; в той же темерской армии большинство — люди. Не все они говнюки — бывают и хорошие. По характеру люди-то разные. Обычно они весьма стойкие ребята. Разве что частенько начинают то за «правое дело» воевать, то тыкать пальцами и бояться. Сейчас люди на Континенте — преобладающий вид, и они об этом прекрасно знают… чёрт, даже не надо стараться, чтобы о них гадости говорить. Люди почти уничтожили Старшие Народы, выкосили вранов, оставили в живых всего пару сотен боболаков, построили свои города на руинах Старших Народов и каждый день кого-то из Старших убивают. Но нет, они не все говнюки. Да, большинство магов — люди, и именно они погрузили мир в хаос, но они также сделали мир лучше с помощью науки и магии. Люди умные и, на самом деле, верные — если ты с человеком дружен, он тебя в беде не бросит.

Родольф Казмер

Черты

Доверие

В мире, где нелюдям не доверяют, людям довериться куда проще. У людей есть врождённый бонус +1 к проверкам Харизмы, Соблазнения и Убеждения против других людей.

Изобретательность

Люди умны и зачастую находят великолепные решения сложных проблем. Люди получают врождённый бонус +1 к Дедукции.

Упрямство

Одно из величайших преимуществ человеческой расы — нежелание отступать даже в опасной ситуации. Они могут собраться с духом и перебросить неудачный результат проверки Сопротивления убеждению или Храбрости, но не более 3 раз за игровую партию. В таком случае из двух результатов выбирают наивысший, но если результат всё равно провальный, то вновь использовать Упрямство нельзя.

Жизненный путь

В мире «Ведьмака» может иметь большое значение жизненный путь до начала приключения. Сюда входит не только то, где персонаж вырос, но и в какой обстановке, в каком обществе, а также то, каким навыкам он успел обучиться. На данном этапе вы определяете, к какой из трёх сторон Третьей войны с Нильфгаардом ваш персонаж принадлежал изначально. Со временем он мог поменять взгляды, но так вы поймёте, что ваш персонаж знает о конфликте и чего от него ожидают окружающие.

Родина

Результат броска	Регион
Нечётный	**Королевства Севера** (перейдите к разделу «Королевства Севера»)
Чётный	**Нильфгаард** (перейдите к разделу «Нильфгаардец»)
Нелюди	**Земли Старших Народов** (перейдите к разделу «Старшие Народы»)

Результат броска	Нильфгаардец
1–3	**Сердце Нильфгаарда** (+1 к Обману)
4–10	**Вассальные государства** (к разделу «Вассальные государства»)

Раса	Старшие Народы
Эльф	**Доль Блатанна** (+1 к Этикету)
Краснолюд	**Махакам** (+1 к Изготовлению)

Результат броска	Королевства Севера	Вассальные государства
1	**Редания** (+1 к Образованию)	**Виковаро** (+1 к Образованию)
2	**Каэдвен** (+1 к Стойкости)	**Ангрен** (+1 к Выживанию в дикой природе)
3	**Темерия** (+1 к Харизме)	**Назаир** (+1 к Борьбе)
4	**Аэдирн** (+1 к Изготовлению)	**Метинна** (+1 к Верховой езде)
5	**Лирия и Ривия** (+1 к Сопротивлению убеждению)	**Маг Турга** (+1 к Стойкости)
6	**Ковир и Повисс** (+1 к Торговле)	**Гесо** (+1 к Скрытности)
7	**Скеллиге** (+1 к Храбрости)	**Эббинг** (+1 к Дедукции)
8	**Цидарис** (+1 к Мореходству)	**Мехт** (+1 к Харизме)
9	**Вердэн** (+1 к Выживанию в дикой природе)	**Геммера** (+1 к Запугиванию)
10	**Цинтра** (+1 к Пониманию людей)	**Этолия** (+1 к Храбрости)

Судьба семьи

В жизни порой случаются ужасные вещи, и это неудивительно. Узнав, откуда ваш персонаж родом, совершите бросок, чтобы выяснить судьбу семьи, в которой он рос.

Результат броска	Семья
Чётный	**Хотя бы кто-то из семьи жив** (к разделу «Родители»)
Нечётный	**С семьёй что-то случилось** (к разделу «Судьба семьи»)

Результат броска	Родители
Чётный	**Родители живы** (к разделу «Положение семьи»)
Нечётный	**С родителями что-то случилось** (к разделу «Судьба родителей»)

По воле случая

С разрешения ведущего вы можете самостоятельно выбрать предысторию персонажа, но мы советуем хотя бы в первый раз определить её при помощи бросков костей — просто ради интереса.

Земли Старших Народов

Персонажи-нелюди могут быть родом из земель Старшего Народа — из Махакама или Доль Блатанна. Но это не обязательно, при желании вы можете определить родину своего персонажа с помощью броска по таблице слева.

Путь ведьмака

У ведьмаков свой особый жизненный путь — его определяют по таблицам в разделе «Ведьмаки» (см. стр. 237). При желании вы можете сделать несколько бросков по таблицам в этом разделе, чтобы определить, какой была семья, из которой вашего персонажа забрали. Правда, семья эта, скорее всего, уже мертва, и вы не получите никаких бонусов от этих бросков.

Родина

Подробнее о родине своего персонажа вы можете прочитать в разделе «Мир „Ведьмака“», начиная со стр. 179. Если по результату броска ваш персонаж родом из Цинтры, ищите информацию в описании Нильфгаарда — Цинтра была захвачена Империей всего несколько лет назад, и многие до сих пор надеются отбить её у Нильфгаарда.

Семья Казмер

Для Старшего Народа жизнь на Севере, скажу тебе, не сахар. Краснолюдам приходится легче, чем эльфам, но нам тоже не дают расслабиться. По большей части у нашей семьи не было проблем, благодаря моему папане. Старый крепкий краснолюд, о чём все прекрасно знали. А вот братец мой, Агостон, стал «белкой» пару лет назад. Сказал: «Хватит треклятым dh'oine нас, краснолюдов, притеснять». Я понимаю, с чего он так решил, да только какой смысл убивать невинных людей, чтобы отомстить настоящим виновникам? Маман со мной согласна, а вот папаня всегда был, кхм, воинственным. Семья разосралась знатно... а уж семейные встречи стали попросту искромётными! Без сломанного стола и смятых кубков не обходится.

Родольф Казмер

Мрачновато?

Если описанное в таблицах кажется вам слишком мрачным или печальным, помните, что в настоящем Средневековье жизнь была тяжёлой, опасной и зачастую очень короткой.

Судьба семьи

Если вы определили, что с семьёй вашего персонажа что-то случилось, сделайте бросок и сверьтесь с приведённой ниже таблицей. Здесь не всё напрямую касается родных вашего персонажа, некоторые варианты показывают их взаимодействие с самим персонажем. Всё, что указано в таблице, относится не только к родителям, но и к братьям и сёстрам. Совершите бросок 1d10 или сами выберите один из вариантов, затем переходите к судьбе родителей.

Результат броска	Северянин	Нильфгаардец	Нелюдь
1	Из-за войн ваша семья была вынуждена разделиться, и вы не знаете, где большинство родственников.	Ваша семья обращена в рабство за преступление против Империи или по ложному обвинению. Только вам удалось сбежать.	Считается, что ваша семья симпатизирует людям, поэтому ваших родственников не очень любят на родине.
2	Вашу семью посадили в тюрьму за преступление или по ложному обвинению. Вы единственный, кому удалось сбежать. И теперь вы хотите освободить родных... или не хотите?	Вашу семью изгнали в пустыню Корат, и, скорее всего, большую часть юности вы провели в попытках выжить в этих суровых условиях.	Ваши родные стали изгоями из-за того, что не согласны с мнением большинства, и теперь с вами или со всей вашей семьёй не разговаривают.
3	Дом вашей семьи проклят. Либо на полях нет урожая, либо по комнатам бродят духи. Оставаться там слишком опасно.	Вашу семью убил мятежный маг, который то ли затаил зло на вашу семью, то ли просто хотел крови. Так или иначе, вы одиноки.	Ваша семья погибла во время войны с Нильфгаардом. Возможно, они сражались на войне, а может, просто были её жертвами.
4	Из-за войн ваша семья оказалась в плачевном положении. Чтобы выжить, им пришлось встать на путь преступности.	Вы не знаете, где ваши родственники. Однажды они попросту взяли и ушли.	Ваша семья не первый век в ссоре с другой семьёй. Возможно, вы даже не помните, с чего началась эта вражда.
5	Ваша семья в долгах из-за азартных игр или займов. Вам очень нужны деньги.	Вашу семью казнили за государственную измену. Только вам удалось избежать столь мрачной участи.	По какой-то причине вашу семью лишили всех титулов. Вас выселили из дома, и вы еле сводили концы с концами.
6	Ваша семья в ссоре с другой семьёй. Возможно, вы даже не помните, с чего всё началось.	По какой-то причине вашу семью лишили всех титулов. Вас выселили из дома, и вам пришлось выживать среди простолюдинов.	Когда вы были совсем юны, ваша семья совершала набеги на человеческие поселения, чтобы добыть еду и, возможно, отомстить людям.
7	По какой-то причине вашу семью ненавидят в родном городе, и никто не хочет иметь дела с вашими родственниками.	Ваш родственник-маг запятнал имя семьи, выставляя напоказ свой магический дар, словно какой-то северянин.	В доме вашей семьи поселилось привидение. Скорее всего, причина в том, что в этом доме многие погибли во время войны против людей.
8	Однажды вашу семью дочиста ограбила банда разбойников. Всех ваших родных зарезали, вы единственный выживший.	Вы очернили свою семью перед Империей. То, что вы сделали (или не смогли сделать), запятнало ваше имя и навредило вашей семье.	Ваша семья разделилась из-за человека, состоящего в браке с вашим братом, сестрой или другим родственником. Часть семьи принимает этого человека, а другая — ненавидит.
9	У вашей семьи есть зловещая тайна. Если о ней кто-то узнает, вам конец. Вы можете придумать тайну сами или оставить это на усмотрение ведущего.	У вашей семьи есть зловещая тайна. Если о ней кто-то узнает, вашей семье и её доброму имени конец. Вы должны защищать эту тайну даже ценой своей жизни.	Ваших родных убили люди, посчитав их скоя'таэлями. Возможно, их попросту зарезали или повесили без суда и следствия.
10	Члены вашей семьи презирают друг друга. Все, кто был рядом, пока вы росли, не говорят друг с другом, и вы можете считать себя везунчиком, если брат или сестра с вами хотя бы поздоровается.	Вашу семью убили. Возможно, они встали у кого-то на пути или же через них пытались подобраться к кому-то более могущественному. Так или иначе, ваши родные мертвы.	Один из ваших предков — известный предатель. Из-за этого другие представители Старших Народов относятся к вашей семье предвзято и жить среди соплеменников вам нелегко.

Судьба родителей

Если вы определили по броску, что с родителями вашего персонажа что-то случилось, бросьте кости ещё раз и сверьтесь с приведённой ниже таблицей. Не всё в таблице касается родителей напрямую, некоторые варианты показывают их взаимодействие с вашим персонажем — возможно, его продали или отдали кому-то в раннем детстве. Совершите бросок 1d10 или сами выберите один из вариантов, затем переходите к положению семьи.

Результат броска	Северянин	Нильфгаардец	Нелюдь
1	Один или оба ваших родителя погибли во время войны с Нильфгаардом. Скорее всего, это был отец, но мать также могла сражаться или стать жертвой войны.	Ваш отец погиб в одной из Северных войн. Возможно, он уже был военным или же его призвали на службу, когда началась война.	Одного или обоих ваших родителей считают членами банды скоя'таэлей, из-за чего на них косо смотрят.
2	Родители бросили вас в лесу. Возможно, семья не могла прокормить ещё один рот, а может, это была случайность.	Одного или обоих ваших родителей отравили. Возможно, это дело рук соперника или кого-то, кто хотел убрать их с пути.	Один или оба ваших родителя предали свой народ и сдали членов Старших Народов людям, так что им не рады на родине.
3	Один или оба ваших родителя прокляты магом или кем-то, кто ненавидел их всей душой. Проклятие оказалось смертельным.	Тайная полиция забрала кого-то из ваших родителей (или обоих) на допрос. Неделю спустя тело нашли повешенным на улице.	Один или оба ваших родителя в отчаянии покончили с собой, утратив надежду на возвращение былой славы своего народа.
4	Родители продали вас за золото или обменяли на какие-то вещи или услуги. Похоже, золото было им нужнее, чем вы.	Одного или обоих ваших родителей убил мятежный маг. Скорее всего, они хотели сдать его Империи, но за это и поплатились.	Во время странствий один или оба ваших родителя стали жертвами людского расизма. После погрома их трупы выставили на пиках на всеобщее обозрение.
5	Один или оба ваших родителя вступили в банду. Вы часто встречались с членами той банды, а порой были вынуждены на неё работать.	Одного или обоих ваших родителей посадили за незаконное применение магии — либо за реальное преступление, либо по навету.	Один или оба ваших родителя одержимы восстановлением былой славы своего народа и жертвуют всем ради этой цели.
6	Одного или обоих ваших родителей убило чудовище. Решите сами, что это была за тварь.	Одного или обоих ваших родителей изгнали в пустыню Корат. Скорее всего, они совершили серьёзное преступление, но казнить их было опасно.	Одного или обоих ваших родителей изгнали с родины за преступление, несогласие с мнением большинства или по какой-либо иной причине.
7	Одного или обоих ваших родителей казнили по ложному обвинению. То ли они стали козлами отпущения, то ли оказались не в том месте не в то время.	Одного или обоих ваших родителей проклял маг. Скорее всего, маг хотел таким образом отомстить.	Одного или обоих ваших родителей прокляли. Выберите сами, что это за проклятие, или оставьте на усмотрение ведущего.
8	Один или оба ваших родителя умерли от чумы. Болезнь была неизлечима, оставалось лишь облегчить страдания.	Однажды ваши родители попросту оставили вас. Взяли и исчезли. Вероятно, вы не знаете причину.	Ваши родители отдали вас другой семье, чтобы вы выжили, поскольку они не могли позаботиться о вас сами.
9	Один или оба ваших родителя дезертировали к нильфгаардцам, продав им информацию или же просто перейдя границу.	Один или оба ваших родителя попали в рабство за преступление против Империи или по ложному доносу.	Один или оба ваших родителя вступили в ряды скоя'таэлей, чтобы отомстить людям, которые, как они считают, исковеркали им жизнь.
10	Одного или обоих ваших родителей похитили аристократы. Скорее всего, это была ваша мать, приглянувшаяся местному князьку или его сыну.	Одного или обоих ваших родителей послали на Север в качестве двойных агентов. Скорее всего, вы знаете лишь то, что они служат императору.	Один или оба ваших родителя погибли в результате «несчастного случая». Скорее всего, от них наконец избавился могущественный враг.

Кто из родителей

Результат броска	Родитель
1–4	Отец
5–8	Мать
9–10	Оба

Родители Брендона

Оксенфурт моего детства и юности — это открытый и свободный город. В умах бродили передовые идеи. Порой, конечно, арестовывали профессора или студента за ересь, но в целом мы почти не замечали контроля со стороны Редании. Пускай у студентов зачастую не было денег на то, чтобы купить обувь у моего отца, их жизнь казалась мне такой яркой и беспечной! Когда я и мои братья и сёстры подросли, а часть из них умерла от обычных детских болезней, мать смогла устроиться на работу к профессору алхимии — прибиралась у него дома. Иногда я ходил туда вместе с ней. Всё там было пропитано духом науки: пол, потолок, стены… Тогда я и понял, что моё призвание — гуманитарные дисциплины.

Брендон из Оксенфурта

Знать среди нелюдей

Может статься, ваш персонаж — **аристократ**-нелюдь, проживающий в человеческих землях. В Нильфгаарде это не проблема, поскольку они спокойно относятся к нелюдям. Но на Севере ваши родные будут не столько аристократами, сколько высококлассными ремесленниками или ценными гражданами, которыми дорожит местный правитель.

Нильфгаардские рабы

В Нильфгаарде рабство — дело обычное. Во время последних войн нильфы регулярно угоняли на юг целые деревни в услужение нильфгаардским вельможам. Некоторые сукины дети и вовсе продавали своих родных чёрным. Понятия не имею, каково тем, кого увели, но не думаю, что им весело. Чаще всего слышно про «обязанных» — это нильфы так мило называют преступников, сосланных во временное рабство. Если твоя семья совершит преступление, не слишком серьёзное, но и не такое, которое могут простить, то ты, скорее всего, станешь «обязанным» у какого-нибудь знатнюка. Дело это временное. Живёшь вместе со слугами, отрабатываешь повинность. Но пока там пашешь, ты, считай, раб.

Родольф Казмер

Положение семьи

Семьи бывают разными. Кто-то растёт во дворце, под тёплым крылышком венценосного папаши, в то время как другие, будучи рабами, в поте лица трудятся на виноградниках. Положение семьи вашего персонажа может многое сказать о том, в какой среде он рос и кем стал. Совершите бросок 1d10 или сами выберите один из вариантов, затем переходите к выбору друга, оказавшего на вас влияние.

Результат броска	Северянин	Нильфгаардец	Нелюдь
1	**Аристократия** Вы выросли в богатом особняке, где слуги исполняли любую вашу прихоть. От вас ожидали хорошего поведения и умения произвести впечатление. **Начальное снаряжение:** дворянская грамота (+2 к репутации)	**Аристократия** Вы выросли в богатом особняке, где вас неплохо научили выживать в мире придворных интриг. Роскошь служила лишь стимулом к обучению. **Начальное снаряжение:** дворянская грамота (+2 к репутации)	**Аристократия** Вы выросли во дворце, где вам постоянно напоминали о славном прошлом, ожидая, что вы будете достойны своих предков. **Начальное снаряжение:** дворянская грамота (+2 к репутации)
2	**Под опекой мага** В юном возрасте вас отдали под опеку магу. Вы жили в комфортных условиях, но опекуна своего практически не видели — он постоянно был занят. **Начальное снаряжение:** летопись (+1 к Образованию)	**Высшее жречество** Вы выросли среди жрецов Великого Солнца. Вы были набожным ребёнком, уверенным, что церковь всегда укажет верный путь. **Начальное снаряжение:** священный символ (+1 к Храбрости)	**Благородный воин** Вы дитя благородного воина. От вас ожидают, что вы оправдаете репутацию семьи и не опозорите своих предков. **Начальное снаряжение:** личный герб (+1 к репутации)
3	**Рыцарство** Вы жили в особняке, где из вас растили настоящего лорда или леди. Ваша судьба была предрешена с рождения. **Начальное снаряжение:** личный герб (+1 к репутации)	**Рыцарство** Вы росли, зная, что ваш долг — служить императору и что роскошь — награда за будущую службу. **Начальное снаряжение:** личный герб (+1 к репутации)	**Семья торговцев** Вы выросли в семье странствующих торговцев. Иногда жизнь была трудна, но созданные нелюдями товары всегда ценятся. **Начальное снаряжение:** 2 **знакомых**
4	**Семья торговцев** Вы выросли в купеческой среде, под крики продавцов и звон монет. **Начальное снаряжение:** 2 **знакомых**	**Семья мастеров** Вы выросли в мастерской, учась создавать вещи, которые продавались бы по всему миру. Там вы и узнали цену мастерству. **Начальное снаряжение:** 3 обычных чертежа/формулы	**Семья грамотеев** Вы выросли в семье грамотеев. Ваши близкие вели летопись истории Старших Народов, стараясь сохранить её для потомков. **Начальное снаряжение:** летопись (+1 к Образованию)
5	**Семья мастеров** Вы выросли в ремесленной мастерской, где каждый день стучали молотки или раздавались другие звуки творчества. **Начальное снаряжение:** 3 обычных чертежа/формулы	**Семья торговцев** Вы росли, продавая товары по всей Империи, и повидали разные экзотические изделия со всего мира. **Начальное снаряжение:** 2 **знакомых**	**Артисты** С детства вы исполняли песни и играли на сцене, а в свободное время помогали писать песни и чинили музыкальные инструменты. **Начальное снаряжение:** 1 музыкальный инструмент и 1 **друг**
6–7	**Семья артистов** Вы выросли в актёрской труппе. Возможно, вы вместе с ними странствовали или же выступали в театре. **Начальное снаряжение:** 1 музыкальный инструмент и 1 **друг**	**Рабство** Вы раб с рождения. Вы жили в простой комнатушке и много работали, а скарб ваш скуден. **Начальное снаряжение:** обученная птица или змея	**Семья мастеров** Вы выросли в семье мастеров, посещали древние дворцы для вдохновения и ежедневно проводили за работой много часов. **Начальное снаряжение:** 3 обычных чертежа/формулы
8–10	**Крестьянская семья** Вы выросли на ферме в сельской глуши. За душой у вас почти ничего нет, а жизнь ваша была простой, но опасной. **Начальное снаряжение:** счастливый талисман (+1 к Удаче)	**Крестьянская семья** Вы выросли на одной из тысяч ферм Империи. За душой у вас почти ничего нет, но жизнь ваша была простой. **Начальное снаряжение:** счастливый талисман (+1 к Удаче)	**Низкое происхождение** Вы из простой семьи и зарабатывали на жизнь, прибираясь в чужих особняках либо перебиваясь заработками в родном городе. **Начальное снаряжение:** счастливый талисман (+1 к Удаче)

Друг, оказавший на вас влияние

В жизни каждого есть некто, кто оказал на его мировоззрение и судьбу достаточно большое влияние. Совершите бросок 1d10 или сами выберите один из вариантов, затем переходите к братьям и сёстрам.

Результат броска	Северянин	Нильфгаардец	Нелюдь
1	**Церковь** На вас сильно повлияла местная религия. Вы ежедневно проводили много часов в церкви. **Снаряжение:** священный текст	**Культ Великого Солнца** На вас сильно повлияла церковь. Вы посвятили годы изучению ритуалов и песнопений. **Снаряжение:** церемониальная маска	**Человек** Наибольшее влияние на вас оказал человек, благодаря которому вы узнали, что расизм не всегда имеет основания. **Снаряжение:** соломенная кукла
2	**Ремесленник** Вдохновением вам служил ремесленник, научивший ценить искусство и мастерство. **Снаряжение:** изготовленный вами сувенир	**Изгнанник** Наибольшее влияние на вас оказал изгнанник, научивший сомневаться в устоях общества. **Снаряжение:** яркий разноцветный значок	**Ремесленник** Вдохновением вам служил ремесленник, научивший ценить искусство Старших Народов. **Снаряжение:** изготовленный вами небольшой сувенир
3	**Граф** Наибольшее влияние на вас оказал граф (графиня), научивший брать себя в руки. **Снаряжение:** серебряное кольцо	**Граф** Наибольшее влияние на вас оказал граф, научивший вести других за собой и управлять людьми. **Снаряжение:** серебряное ожерелье	**Благородный воин** Наибольшее влияние на вас оказал боевой танцор или защитник Махакама, научивший вас понятию чести. **Снаряжение:** подарок в память о битве
4	**Маг** Наибольшее влияние оказал маг, научивший не бояться магии и всё подвергать сомнению. **Снаряжение:** подвеска	**Маг** Наибольшее влияние на вас оказал маг, научивший вас важности порядка и осторожности. **Снаряжение:** эмблема	**Высокорождённый** Наибольшее влияние оказал высокорождённый, научивший вас гордости и правилам этикета. **Снаряжение:** кольцо-печатка
5	**Ведьма** Наибольшее влияние на вас оказала деревенская ведьма, показавшая ценность знаний. **Снаряжение:** кукла для чёрной магии	**Следователь** Наибольшее влияние на вас оказал имперский детектив. Вы провели много времени за разгадыванием тайн. **Снаряжение:** лупа	**Артист** Наибольшее влияние на вас оказал артист, благодаря которому вы поняли важность счастья и красоты. **Снаряжение:** афиша или билет
6	**Проклятый** Наибольшее влияние на вас оказал человек, страдавший от проклятия. Он научил вас никогда никого не судить слишком строго. **Снаряжение:** резной тотем	**Охотник на магов** Наибольшее влияние на вас оказал охотник на магов, научивший опасаться магии и магов. **Снаряжение:** кольцо с двимеритом	**Налётчик** Наибольшее влияние на вас оказал налётчик, благодаря которому вы поняли, что у вас есть право брать то, что нужно. **Снаряжение:** наплечная сумка
7	**Артист** Наибольшее влияние на вас оказал артист, что научил вас множеству способов привлечь к себе внимание. **Снаряжение:** афиша или билет	**Воин** Наибольшее влияние на вас оказал солдат, травивший байки об опасностях и приключениях. **Снаряжение:** боевой трофей	**Мудрец** Наибольшее влияние на вас оказал мудрец, благодаря которому вы познали важность истории Старших Народов. **Снаряжение:** книга сказок
8	**Торговец** Наибольшее влияние оказал торговец, научивший изворотливости и сообразительности. **Снаряжение:** заработанная вами монетка	**Ремесленник** Вдохновением вам служил ремесленник, научивший ценить навык и точность. **Снаряжение:** изготовленная вами безделушка	**Преступник** Наибольшее влияние на вас оказал преступник, научивший следовать собственным правилам. **Снаряжение:** маска
9	**Преступник** Наибольшее влияние на вас оказал преступник, научивший вас, как о себе позаботиться. **Снаряжение:** маска	**Разумное чудовище** Наибольшее влияние оказало разумное чудовище, научившее вас, что не все чудовища — зло. **Снаряжение:** странный тотем	**Охотник** Наибольшее влияние на вас оказал охотник, научивший вас выживать в дикой природе. **Снаряжение:** охотничий трофей
10	**Воин** Наибольшее влияние на вас оказал солдат, научивший защищаться. **Снаряжение:** боевой трофей	**Артист** Наибольшее влияние на вас оказал артист, у которого вы научились самовыражению. **Снаряжение:** подарок от поклонника	**Крестьянин из низин** Наибольшее влияние на вас оказал крестьянин из низин, научивший, как жить счастливо. **Снаряжение:** крестьянская лопата

Памятные вещи

Вещи, которые ваш персонаж получает от друзей, не особо полезны. В том же кольце, которое дарит охотник на магов, недостаточно двимерита, чтобы действительно помешать магу. Вещицы эти просто дороги сердцу вашего персонажа.

Наставник Брендона

Моего наставника, профессора Эдария, в своё время невысоко ценили. Многих историков призывают ко двору аристократы, в основном для исследования генеалогического древа. Занятие это не столько интересное, сколько прибыльное. Однако профессор Эдарий был просто очарован боболаками. Он прекрасно разбирался в истории и жизни этих существ и даже побывал в их последних известных тайных поселениях, расположенных в горах на востоке. Эдарий также много знал о личной жизни и финансах других профессоров, и эта информация ему весьма пригодилась. Я многому от него научился.

Брендон из Оксенфурта

Единственный ребёнок

Если ваш персонаж погибает и у него нет брата или сестры, то вы можете вернуться в игру в роли друга. Вместе с ведущим определите параметры и характеристики друга вашего персонажа. Помните, что, возможно, придётся немного изменить этого друга, чтобы вписать его в ход приключения.

Несколько бросков

Если вы видите таблицу из нескольких столбцов с заголовками голубого цвета, совершите отдельный бросок для каждого столбца. Таким образом можно определить разные стороны таких персонажей ведущего, как друзья, враги или братья и сёстры.

Враги в родном доме

Если брат или сестра вашего персонажа завидует ему, ненавидит или желает смерти, вполне возможно, что этот родственник в игре будет вашим врагом. Родственник не сразу становится врагом, но если кто-то со стороны натолкнёт его на подобную мысль, то он превратится в убеждённого врага вашего персонажа. Если ваш персонаж погибает, вы можете играть за его родственника, который до этого был ему врагом (конечно же, с позволения ведущего). Взаимодействие между игроками в таком случае может развиваться в весьма любопытном ключе, особенно если ваш первый персонаж погиб по вине этого родственника.

Братья и сёстры

Живущие на Континенте зачастую умирают молодыми от болезней и голода или же насильственной смертью. Из-за этого в семьях много детей, чтобы компенсировать высокую смертность. Размер семьи варьируется от региона к региону.
Совершите бросок 1d10 или сами выберите один из вариантов.

Результат броска	Северянин	Нильфгаардец	Нелюдь
1	1	1	У эльфов может быть не более 2 братьев/сестёр. Совершите бросок 1d10. При результате 1–2 у вашего персонажа один брат/сестра. При результате 9–10 — двое братьев/сестёр. При результате 3–8 ваш персонаж — единственный ребёнок в семье. Для краснолюдов используйте столбец нильфгаардцев.
2	2	2	
3	3	3	
4	4	4	
5	5	5	
6	6	Единственный ребёнок	
7	7	Единственный ребёнок	
8	8	Единственный ребёнок	
9	Единственный ребёнок	Единственный ребёнок	
10	Единственный ребёнок	Единственный ребёнок	

Результат броска	Пол	Возраст	Как к вам относится	Основная черта характера
1	Мужской	Младше вас	Желает вам смерти	Скромность
2	Женский	Младше вас	Ненавидит вас	Агрессивность
3	Мужской	Младше вас	Завидует вам	Доброта
4	Женский	Младше вас	Ничего особенного	С причудами
5	Мужской	Младше вас	Ничего особенного	Вдумчивость
6	Женский	Старше вас	Ничего особенного	Болтливость
7	Мужской	Старше вас	Ничего особенного	Романтичность
8	Женский	Старше вас	Любит вас	Строгость
9	Мужской	Старше вас	Равняется на вас	Уныние
10	Женский	Ваш близнец	Ревнует вас	Инфантильность

Смерть и родственники

Мир «Ведьмака» одинаково опасен как в книгах и видеоиграх, так и в данной настольной ролевой игре. Если ваш персонаж сталкивается с опасностью, которая ему не по плечу, отправляется на самоубийственное задание или ему не везёт, высока вероятность, что он погибнет. Поскольку в этом мире нет такого понятия, как возвращение к жизни, ваш персонаж будет мёртв на все 110 % и не оживёт, если только какой-нибудь некромант не заставит сознание вашего персонажа на пару минут вернуться в его бренное тело.

В этом случае пригодятся братья и сёстры. Если ваш персонаж — не единственный ребёнок в семье, то на его место после гибели может встать брат или сестра. Ведущий поможет гармоничнее вписать их в игру — в большинстве случаев родственник может отправиться в приключение после того, как узнает о смерти вашего персонажа. Вполне логично, если спутники по доброте душевной отдадут ваше снаряжение родственнику.

Важные события

Теперь, когда вы знаете, в каких условиях вырос ваш персонаж, пришло время определить, что ему довелось пережить. Возможно, вам страшно повезёт и у вашего персонажа будет множество друзей, преимуществ и улучшений навыков, а может статься, у него будет всё плохо. Здесь всё решает удача, как и в реальной жизни. За каждые полные 10 лет жизни своего персонажа сделайте бросок 1d10 и по таблице, приведённой ниже, определите, какое событие самое важное за это десятилетие.

Результат броска	Событие
1–4	Удача или неудача
5–7	Союзники и враги
8–10	Любовь

Возраст нелюдей

Все нелюди живут необычайно долго — если, конечно, их не убьют. Эльфы и краснолюды способны прожить многие сотни лет, если с ними не случится несчастный случай, не сгубит болезнь или не нападёт убийца.

Зависимость

Если ваш персонаж от чего-то зависим, то предмет этой зависимости ему нужно получать ежедневно. Каждый день, когда ваш персонаж не получает дозу, следует совершить проверку (1d10), результат которой должен быть ниже вашего значения Воли. При провале ваш персонаж может думать только о предмете вожделения и ни о чём другом. Он получает штраф –5 ко всем действиям, не связанным с этим предметом. Каждый день, когда персонаж не получает дозу, его значение Воли (для данной проверки) снижается на 1, что оставляет всё меньше шансов на успешное прохождение проверки. Всякий раз, когда кто-нибудь предлагает персонажу предмет его зависимости, следует совершить аналогичную проверку, к результату которой прибавляется количество дней, которое персонаж не получал дозу. В случае провала персонаж незамедлительно приступает к утолению своей зависимости. Персонаж может избавиться от зависимости, если в течение 3 недель не будет её утолять. Для этого не нужно совершать успешные проверки — достаточно просто не иметь возможности получить объект зависимости.

Бонусы жизненного пути

В отличие от расовых черт, бонусы к навыкам, которые даёт жизненный путь, не позволяют превысить максимальный предел значения навыка.

Удача или неудача

Зачастую жизнь — это путь по лезвию ножа. Один неосторожный шаг, и можно свалиться в пропасть неудач… или же получить неожиданный подарок судьбы. Такое происходит лишь по воле случая, но если повезёт, то можно обзавестись капиталом, новыми союзниками, полезными связями и даже обрести статус. Главное — избежать зависимостей и безумия. Совершите бросок 1d10. Чётный результат — бросьте ещё раз по таблице Удачи, нечётный — по таблице Неудачи.

Результат броска	Удача
1	**Джекпот** Благодаря какому-то событию или по счастливой случайности вы получаете 1d10 × 100 крон.
2	**Учитель** Вы обучались под опекой учителя. Получите +1 к любому навыку Инт или же выберите новый навык Инт с бонусом +2.
3	**Благодарность дворянина** Вы что-то сделали для дворянина, и теперь он вам должен 1 услугу.
4	**Боевой инструктор** Вы учились боевым искусствам у настоящего воина. Получите +1 к любому боевому навыку или же выберите новый боевой навык с бонусом +2.
5	**Благодарность ведьмака** Как-то раз вы повстречали ведьмака и оказали ему услугу. Теперь он вам должен услугу в ответ.
6	**Дружба с разбойниками** Вы подружились с разбойничьей шайкой. Раз в месяц вы можете попросить их об 1 услуге.
7	**Приручённый зверь** Вы сумели приручить дикое животное. Совершите бросок 1d10: от 1 до 7 — дикая собака (см. параметры собаки на стр. 310), от 8 до 10 — волк (см. стр. 286).
8	**Благодарность мага** Могущественный маг, которому вы помогли, должен вам 1 услугу.
9	**Благословление жреца** У вас есть священный символ. Вы можете показать его персонажам, исповедующим ту же веру, и получить бонус +2 к Харизме при общении с ними.
10	**Рыцарство** В случайно выбранном королевстве вас за храбрость посвятили в рыцари. В этом королевстве вы получаете +2 к репутации и считаетесь рыцарем.

Результат броска	Неудача
1	**Долг** Вы задолжали 1d10 × 100 крон.
2	**Заключение** За какой-то проступок (или по ложному обвинению) вы попали в тюрьму на 1d10 месяцев.
3	**Зависимость** У вас есть зависимость на ваш выбор. См. правила зависимости на полях.
4	**Любимый, друг или родственник убит** Сделайте бросок 1d10: от 1 до 5 — это был несчастный случай; от 6 до 8 — убит чудовищами; 9 или 10 — убит разбойниками.
5	**Ложное обвинение** Сделайте бросок 1d10: от 1 до 3 — воровство; 4 или 5 — трусость или предательство; от 6 до 8 — убийство; 9 — изнасилование; 10 — нелегальное колдовство.
6	**В розыске** Сделайте бросок 1d10. Вас разыскивают… От 1 до 3 — несколько стражников; от 4 до 6 — в посёлке; 7 или 8 — в городе; 9 или 10 — во всём королевстве.
7	**Предательство** Сделайте бросок 1d10: от 1 до 3 — вас шантажируют; от 4 до 7 — ваша тайна раскрыта; от 8 до 10 — вас предал кто-то из близких.
8	**Несчастный случай** Сделайте бросок 1d10: от 1 до 4 — вы изуродованы, измените ваш социальный статус на **опасение**; 5 или 6 — вы лечились 1d10 месяцев; 7 или 8 — вы потеряли память о 1d10 месяцах того года; 9 или 10 — вас мучают жуткие кошмары (с вероятностью 7 из 10 каждый раз во время сна).
9	**Физическая или психическая травма** Сделайте бросок 1d10: от 1 до 3 — вас отравили, навсегда потеряйте 5 ПЗ; от 4 до 7 — вы страдаете от панических атак и должны совершать испытание Устойчивости (каждые 5 раундов) в стрессовой ситуации; от 8 до 10 — у вас серьёзное душевное расстройство, вы агрессивны, иррациональны и депрессивны, а также слышите голоса, за которые отвечает ведущий.
10	**Проклятие** Вас прокляли. Подробнее см. раздел «Проклятия» на стр. 230.

Союзники и враги

Враги — явление неизбежное. Они у вас обязательно будут, особенно в таком мире. И они могут повлиять на вашего персонажа, особенно если являются потерпевшей стороной. В то же время каждому необходимы союзники. Добрый друг может спасти жизнь или помочь в трудное время. Совершите бросок 1d10. Чётный результат — у вашего персонажа появляется союзник, нечётный — враг.

Встреча с друзьями

Друзья — это не только возможность продолжить игру, если ваш персонаж погиб. Они могут пригодиться в различных игровых ситуациях. Ваш персонаж может попросить друзей об услуге, укрытии или помощи в тяжёлые времена. Это также персонажи ведущего, которых вы можете повстречать в ходе игры.

Союзники

Результат броска	Пол	Кто ваш союзник	Как вы познакомились
1	Мужской	Охотник за головами	Вы его спасли
2	Женский	Маг	Встретились в таверне
3	Мужской	Наставник или учитель	Он вас спас
4	Женский	Друг детства	Он вас нанял
5	Мужской	Ремесленник	Вы вместе попали в ловушку
6	Женский	Бывший враг	Вам пришлось работать вместе
7	Мужской	Князь/княгиня	Вы его наняли
8	Женский	Жрец/жрица	Спелись по пьяни
9	Мужской	Воин	Встретились в дороге
10	Женский	Бард	Сражались вместе

Насколько вы близки?

Результат броска	Близость
1	Знакомые
2	Знакомые
3	Знакомые
4	Знакомые
5	Друзья
6	Друзья
7	Близкие друзья
8	Близкие друзья
9	Не разлей вода
10	Связаны взаимной клятвой

Где находится союзник?

Результат броска	Регион
1–3	Королевства Севера
4–6	Империя Нильфгаард
7–9	Земли Старших Народов
10	За пределами

Сила врага

Указанная в таблице сила врага — величина абстрактная. Считайте, что это своего рода памятка для ведущего, как должен вести себя враг. Враг, чья сила лежит в социальной сфере, может быть очень влиятельным в местной или мировой политике, в то время как враг с могущественными подручными имеет в подчинении тролля или небольшую шайку. Враг, обладающий силой магии, может быть хитрым чародеем или владеть мощным магическим оружием.

Дружба с врагом

Вполне вероятно, что ваш персонаж сдружится со своим врагом. Если враг жаждет крови, вероятность такого исхода ниже, но это всё равно достижимо. Может статься, ваш персонаж полюбовно решит конфликт или будет вынужден объединиться с врагом против более серьёзной угрозы. Если такое случится, то с разрешения ведущего вы можете не только вычеркнуть этого персонажа из списка врагов, но и сделать его другом.

Враги

Результат броска	Пол	Кто ваш враг	Причина вражды
1	Мужской	Бывший друг	Нападение
2	Женский	Бывший возлюбленный	Потеря возлюбленного
3	Мужской	Родственник	Серьёзное унижение
4	Женский	Враг детства	Проклятие
5	Мужской	Культист	Обвинение в нелегальном колдовстве
6	Женский	Бард	Отказ в романтических притязаниях
7	Мужской	Воин	Нанесение серьёзной раны
8	Женский	Разбойник	Шантаж
9	Мужской	Князь/княгиня	Сорванные планы
10	Женский	Маг	Провокация нападения чудовищ

Потерпевшая сторона

Вполне может статься, что не ваш персонаж был потерпевшим в конфликте, с которого началась вражда. В мире «Ведьмака» у всех разные планы. Ваш персонаж мог нажить себе врага, совершенно об этом не подозревая. **Совершите бросок 1d10 или сами выберите один из вариантов.**

Чётное: ваш персонаж — потерпевшая сторона.

Нечётное: враг — потерпевшая сторона.

Совершите бросок и по таблице ниже определите, насколько могущественен ваш враг и в какой области.

Результат броска	Уровень силы	Насколько далеко всё зашло?	В чём сила врага?
1	1	Вражда почти забыта	Социальная сфера
2	2	Вражда почти забыта	Социальная сфера
3	3	Есть желание ударить в спину	Знание
4	4	Есть желание ударить в спину	Знание
5	5	Нападение при встрече	Физическая сила
6	6	Нападение при встрече	Физическая сила
7	7	Выслеживание ради мести	Подручные
8	8	Выслеживание ради мести	Подручные
9	9	Жажда крови	Магия
10	10	Жажда крови	Магия

Любовь

Любовь как таковая — вещь нередкая в мире «Ведьмака», чего нельзя сказать о романах со счастливым концом. Здесь куда чаще можно встретить случайные связи и любовные интрижки, заканчивающиеся смертью или страданиями.

Совершите бросок 1d10, чтобы узнать, какой роман был у вас в тот год.

Результат броска	Любовная связь
1	Счастливая любовь
2–4	Романтическая трагедия
5–6	Трудная любовь
7–10	Шлюхи и разгул

Шлюхи и разгул

Данный вариант предполагает, что ваш персонаж спал с кем попало, ходил в бордели и, вероятно, по неосторожности наплодил пару-тройку бастардов.

Романтическая трагедия

Результат броска	Трагедия
1	Некоторое время назад вашего возлюбленного схватили разбойники. Он до сих пор в плену.
2	Однажды ваш возлюбленный таинственным образом исчез. Вы не знаете, где он.
3	Ваш возлюбленный попал в тюрьму или был изгнан за преступления, которых он, возможно, не совершал.
4	Ваш возлюбленный пал жертвой могущественного проклятия.
5	Повздорив по какой-то причине, вы вынуждены были убить своего возлюбленного.
6	Ваш возлюбленный совершил самоубийство. Вероятно, вы не знаете, почему.
7	Вашего возлюбленного похитил дворянин для своего гарема.
8	Соперник отбил у вас возлюбленного.
9	Вашего возлюбленного убили чудовища. Возможно, это была случайность, а может, и преднамеренное убийство.
10	Ваш возлюбленный — маг, ведьмак или разумное чудовище, что само по себе ставит крест на ваших отношениях.

Трудная любовь

Результат броска	Трудность
1	Семья или друзья вашего возлюбленного ненавидят вас и не одобряют вашу связь.
2	Ваш возлюбленный торгует своим телом и не собирается отказываться от этой работы.
3	Ваш возлюбленный страдает от малой порчи вроде паранойи или жутких кошмаров.
4	Ваш возлюбленный спит с кем попало, а когда вы об этом узнали, он отказался прекращать.
5	Ваш возлюбленный ужасно ревнив и терпеть не может, когда рядом с вами находится любой потенциальный ухажёр.
6	Вы постоянно ругаетесь друг с другом и регулярно срываетесь на крик.
7	Вы и ваш возлюбленный — соперники в профессии. Вы часто уводите друг у друга клиентов.
8	В вашей паре один — человек, а другой — нелюдь, что сильно усложняет жизнь.
9	Ваш возлюбленный связан узами брака. Возможно, он желает бросить супруга, а может, и нет.
10	Ваши друзья или семья ненавидят вашего возлюбленного и не одобряют эту связь.

Счастливая любовь

Крепкая и счастливая любовь возможна, но редка. Если у вашего персонажа сложились столь удачные романтические отношения, предполагается, что счастье длится до тех пор, пока при следующем броске вам не выпадет роман другого типа. В таком случае результат броска влияет на нынешнего возлюбленного вашего персонажа.

Фамилии

В качестве фамилии северяне в большинстве случаев используют «из такого-то города/деревни». Таким образом, самым обычным человеческим именем на Севере будет какой-нибудь Ольсен из Керрака или Агрес из Альдерсберга. В Нильфгаарде, где основным языком является диалект Старшей Речи, части имён соединяют либо словом «вар», что означает принадлежность к определённой семье, либо «аэп» — «сын такого-то». Так появляются имена вроде Эмгыр вар Эмрейс и Лиам аэп Муир Мосс. В некоторых регионах есть вариации — например, кое-где на Севере и в Нильфгаарде вместо «из» используется «де» или «ван», что даёт такие имена, как Ваттье де Ридо и Картия ван Кантен. Обычно так зовут людей знатного происхождения. При этом у нелюдей есть нормальные фамилии — например, Бибервельт или Хивай. Для создания персонажа из Старшего Народа вы вполне можете взять какую-нибудь валлийскую фамилию, хотя для краснолюдов мы советуем остановиться на «экзотических» фамилиях, присущих жителям Венгрии или других стран того региона.

Популярные имена

В мире «Ведьмака» имена варьируются в зависимости от региона. У северян имена обычно европейские, а у говорящих на Старшей Речи народов — валлийские или, в некоторых случаях, кельтские. Жители Скеллиге дают своим детям скандинавские имена. Краснолюды, говорящие на своём языке, зовутся более экзотично.

Ваш личный стиль

У каждого персонажа есть свой собственный стиль, по которому его можно узнать. Какую бы причёску ни носил Геральт, волосы у него всегда белые, на спине — два меча, а одет он в поношенную лёгкую броню. Если хотите создать случайный стиль, совершите несколько бросков по таблицам ниже (один бросок на столбец).

Стиль

Результат броска	Одежда	Характер	Причёска	Украшения
1	Военная форма	Скрытный	Длинные распущенные волосы	Трофеи
2	Одежда для путешествий	Непокорный	Коротко остриженные волосы	Кольца и драгоценности
3	Роскошная одежда	Вспыльчивый	Самостоятельно остриженные волосы	Безделушки
4	Потрёпанная одежда	Идеалистичный	Заплетённые в косу волосы	Татуировки
5	Практичная одежда	Вдумчивый	Длинные растрёпанные волосы	Боевая раскраска
6	Традиционная одежда	Суровый	Лысая голова	Тёмный плащ
7	Открытая одежда	Коварный	Военная стрижка	Яркие банданы
8	Тёплая одежда	Дружелюбный	Лохматые грязные волосы	Повязка на глаз
9	Странная одежда	Надменный	Сложная причёска	Меха
10	Вычурная одежда	Нервозный	Выбритые виски	Эмблемы и значки

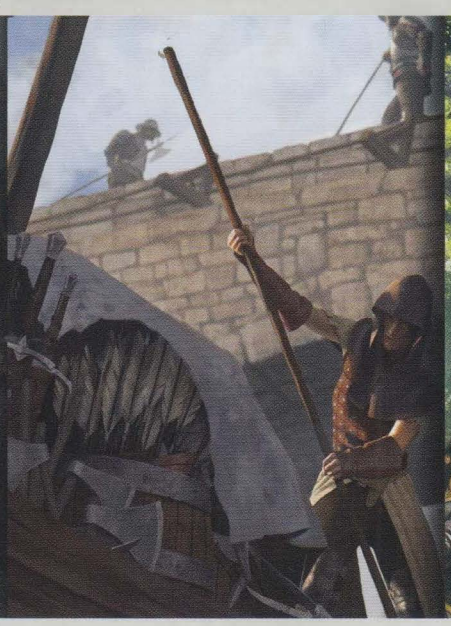
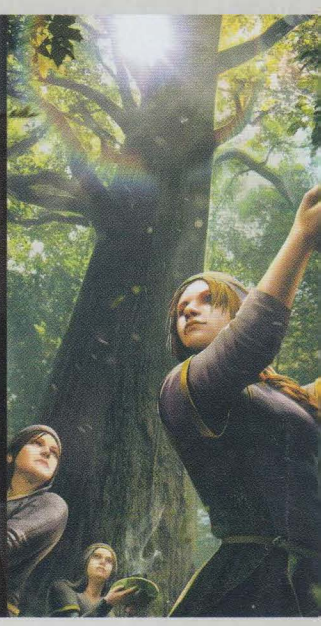
Ценности

Результат броска	Кого ценит	Что ценит	Что думает об окружающих
1	Родителя	Деньги	Все вокруг — инструменты, которыми можно воспользоваться
2	Брата/сестру	Честь	Наш народ — лучший, и плевать на остальных
3	Возлюбленного	Своё слово	Другим доверять нельзя
4	Друга	Земные удовольствия	Пускай другие сначала себя покажут
5	Себя	Знание	Нейтральное отношение
6	Питомца	Месть	Нейтральное отношение
7	Наставника	Силу	Плохих людей не бывает
8	Публичную личность	Любовь	Все заслуживают смерти
9	Личного героя	Выживание	Вокруг одни самовлюблённые свиньи
10	Никого	Дружбу	Ценна любая жизнь

Примеры имён

Северяне	Старшая Речь	Жители Скеллиге	Эльфы	Краснолюды
Ольсен	Аэльвен	Сигурд	Яевинн	Родольф
Дагрид	Тальесин	Аксель	Иорвет	Золтан
Адальберт	Винн	Лайла	Аэлирэнн	Ярпен
Ян	Йорат	Рагнар	Филавандрель	Барклай
Агнес	Бринмор	Брунгильда	Геэлс	Брувер
Аплегатт	Керис	Олаф	Шиадаль	Голан
Кардуин	Дерин	Хакон	Нитраль	Рундурин

Ваша профессия

В настольной ролевой игре «Ведьмак» профессия — это то, чем персонажи зарабатывают себе на жизнь. Профессия определяет ваши сильные стороны, базовый набор навыков и начальное снаряжение. Она не ограничивает вас в других умениях и навыках — за исключением магии. Это лишь общее направление, в котором вам, возможно, хотелось бы развиваться, но это не обязательно. Возьмём, например, Золтана Хивая (в видеоиграх серии «Ведьмак»). Он один из лучших друзей Геральта из Ривии, пропойца и драчун, что помогал удерживать стены Вергена во время нападения короля Хенсельта Каэдвенского. При этом по профессии Золтан — торговец, а позже и вовсе открыл таверну.

Каждая профессия состоит из пяти частей:

1. Определяющий навык

У каждой профессии есть определяющий навык, который отличает её от остальных и доступен лишь тем, кто много лет обучался данному занятию. Определяющий навык входит в набор навыков, доступных для получения и развития.

2. Энергия

У каждой профессии есть начальное значение Энергии, показывающее, сколько Изначального Хаоса ваш персонаж может использовать без вреда для себя при сотворении заклинаний, наведении порчи и проведении ритуалов.

3. Магические способности

У профессий, связанных с магией, есть магические способности: заклинания, инвокации, порчи, ритуалы и знаки.

4. Набор навыков

У каждой профессии есть соответствующие навыки, отражающие общие знания по профессии, полученные в ходе обучения.

5. Начальное снаряжение

У каждой профессии есть начальное снаряжение на выбор. В большинстве случаев это предметы, которые ваш персонаж ежедневно использует в своей работе.

Снаряжение ведьмака

Специальное снаряжение ведьмаков можно найти в разделе «Ведьмаки» на стр. 246.

Ведьмак остаётся ведьмаком

Профессия и раса ведьмака взаимосвязаны. Выбрав эту расу, вы обязаны взять ту же профессию, и наоборот.

Ограничения для магов

Предрасположенностью к магии обладают только эльфы и люди. Лишь эти две расы могут выбрать профессию мага или жреца. Помните, что у эльфов нет постоянных жрецов, так что если желаете, чтобы ваш эльф был жрецом, он должен поклоняться человеческому богу.

Бард

Определяющий навык
Уличное выступление

Энергия
0

Магические способности
Нет

Навыки
Харизма
Обман
Выступление
Язык (выберите 1)
Понимание людей
Убеждение
Ориентирование в городе
Искусство
Соблазнение
Этикет

Снаряжение (выберите 5)
Доска для покера на костях
Колода для гвинта
Ручное зеркальце
Музыкальный инструмент
Фляга с выпивкой
Кинжал
Духи/одеколон
Поясная сумка
Набедренные ножны
Дневник с замком

Уличное выступление (Эмп)
Бард весьма полезен в группе, особенно когда у вас не хватает денег. Бард может потратить час времени и совершить проверку **Уличного выступления** в центре ближайшего города. Результат броска — это сумма, которую бард заработал за время уличного выступления. Критический провал может снизить результат броска. Отрицательный результат означает, что бард не только не заработал денег, но и был освистан местными, что даёт ему штраф –2 к Харизме при контакте со всеми в этом городе на остаток дня.

Сударыня, я — поэт. И я здесь, чтобы восхвалять вашу неземную красоту, если вы окажете мне честь и явите себя полностью.

Лютик

Никогда не знаешь, что случится, пока рядом с тобой бард. Часть лучших моих воспоминаний связана с бардами... Впрочем, часть самых скверных передряг я пережил как раз из-за бардов. Может статься, повстречаешь ты такого барда, как знаменитый Лютик: он и поэт, и искатель приключений, и постоянный спутник легендарного Геральта из Ривии. Он исходил весь мир в поисках знаний и историй, заглядывая в городки и деревни, чтобы петь там о своих многочисленных приключениях. Вот такие, как он, — ребята нормальные. Ну, разве что чёрта с два ты отличишь в их сказках реальность от выдумки: барды любят правду искажать, чтобы показать себя в лучшем свете. В принципе, обычно это не мешает.

Спрашиваешь, каких бардов опасаться стоит? Да всяких шпионов и интриганов. Барды вообще хорошо мозги промывают, да и сказки выдумывать горазды. Они тебе язык заговорят, голову вскружат, марионеткой своей сделают — и всё, будешь думать, что вы друзья до гроба. А потом в самый неожиданный момент получишь нож в печень. Неудивительно, что многие барды шпионят для разных королевств. Впрочем, хороший бард всегда пригодится. Например, нужно тебе узнать какую-то легенду или же хочешь награду получить за голову опасного атамана. Бард-то тебе наверняка расскажет, на кого ты охотишься, где его найти и как с ним разговаривать. Как я уже говорил, никогда не знаешь, что случится, пока рядом с тобой бард.

Родольф Казмер

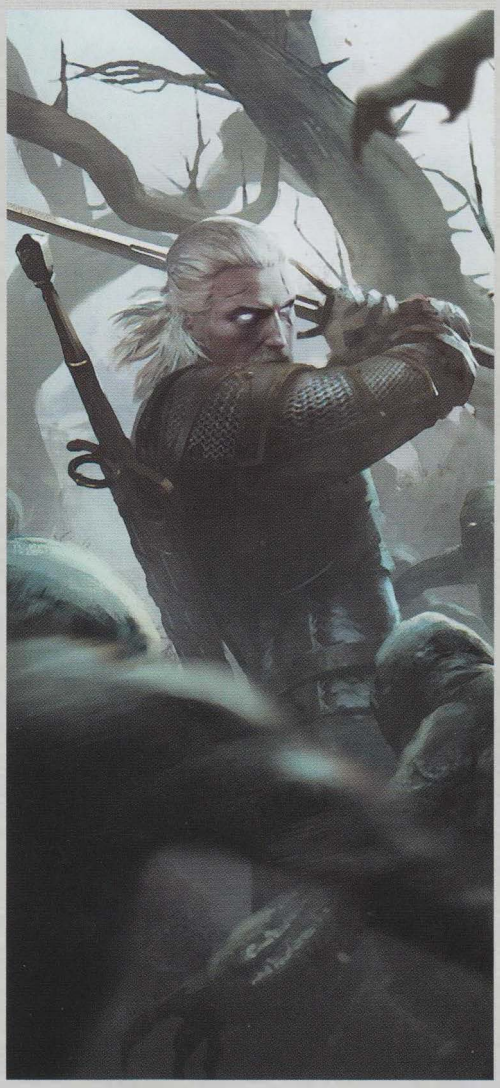
Ведьмак

Этому миру не нужен герой. Ему нужен профессионал.

Геральт из Ривии

Я ведь уже говорил тебе, что странствовал какое-то время с ведьмаком? Так вот. Спросил я его как-то, почему он ведьмаком остался. Это ведь явно не работа мечты — входишь в деревню, дети прячутся, отцы своих дочурок по домам запирают. Впрочем, ответ был ожидаем — он попросту не знал другой жизни. На самом деле логично. Вот живёшь ты, живёшь, занимаешься одним делом, а больше-то ничего и не умеешь. Но не всё так плохо. Ведьмаки — это сила. Мечники они отменные — тот ведьмак, с которым я странствовал, как-то раз арбалетный болт отбил на лету. Могу повторить, если тебя это не впечатлило. Своим кручением-верчением они вполне способны в капусту покрошить более медленных мечников. Двигаются ведьмаки так быстро, что со стороны за мечом не уследишь и каждый взмах превращается в серебряную полосу. И не стоит забывать об алхимии! Раньше они точно с собой таскали всякие эликсиры и масла, благодаря которым на поле боя превращались в сущих дьяволов — становились быстрее и раны залечивали, как волколаки. Вдобавок ко всему ведьмаки чуточку магией владеют. Ну, не такой мощной, как настоящие чародеи, но всё же заклинания свои творят. Называется это знаками. Это такие пассы руками, обладающие магическим действием. Любой маг на это лишь пофыркает, поскольку такие вещи не дотягивают даже до простейших заклинаний, но всё равно знаки весьма эффективны. Так что честно тебе скажу: я рад, что ведьмаки только на чудовищ охотятся. Ну... по крайней мере, когда-то так было.

Родольф Казмер



Подготовка ведьмака (Инт)

Большинство ведьмаков проводят детство и юность в крепости, корпя над пыльными томами и проходя чудовищные боевые тренировки. Многие говорят, что главное оружие ведьмака — это знания о чудовищах и умение найти выход из любой ситуации. Находясь в опасной среде или на пересечённой местности, ведьмак может снизить соответствующие штрафы на половину значения своего навыка **Подготовка ведьмака** (минимум 1). **Подготовку ведьмака** также можно использовать в любой ситуации, где понадобился бы навык Монстрология.

Определяющий навык
Подготовка ведьмака

Энергия
2

Магические способности
Все базовые знаки

Навыки
Внимание
Дедукция
Сотворение заклинаний
Алхимия
Уклонение/ Изворотливость
Выживание в дикой природе
Владение мечом
Атлетика
Скрытность
Верховая езда

Снаряжение (выберите 2)
Инструменты алхимика
Лошадь
Метательные ножи ×5
Ручной арбалет
Двуслойный гамбезон

Особое снаряжение
Ведьмачий медальон
Стальной ведьмачий меч
Серебряный ведьмачий меч
Формула эликсира ×2
Формула масла ×2
Формула отвара

Воин

Определяющий навык
Крепче стали

Энергия
0

Магические способности
Нет

Навыки
Любые 5 боевых навыков
Выживание в дикой природе
Храбрость
Сила
Запугивание
Уклонение/ Изворотливость

Снаряжение (выберите 5)
Корд
Копьё
Боевой топор
Метательные ножи ×5
Наплечная сумка
Кольчужный капюшон
Бригантина
Усиленные штаны
Арбалет и арбалетные болты ×20
Стальной баклер

Боевые навыки

К боевым относятся любые навыки, которые вы используете при подготовке к бою. Основные навыки перечислены ниже, остальные вы можете обсудить с ведущим.

Атлетика, Ближний бой, Борьба, Верховая езда, Владение древковым оружием, Владение лёгкими клинками, Владение мечом, Стрельба из арбалета, Стрельба из лука, Тактика.

Крепче стали (Тел)

Настоящие воины — будь то темерские «Синие полоски» или нильфгаардцы из бригады «Импера» — никогда не сдаются. Когда ПЗ воина опускается до 0 или ниже, он может совершить проверку навыка **Крепче стали** со сложностью (СЛ), равной количеству отрицательных ПЗ × 2, чтобы продолжить сражаться. При провале воин оказывается при смерти. При успехе он может продолжать сражение, как если бы его ПЗ были ниже порога ранения. Получив урон, он вновь должен совершить проверку со СЛ, зависящей от его ПЗ.

Солдаты мыслят тактически. Они знают, когда нужно нанести удар, когда отступить, когда идти в атаку и когда держать строй.

Вернон Роше

Знаю я, что ты думаешь: Родольф, сукин ты карлик, ты морды чистил две войны подряд — небось ты воин, солдат до мозга костей! И ой как ошибаешься. Да, я сражался в двух войнах: на первой служил разведчиком, на второй — арбалетчиком. Воевал в Соддене и у Бренны. Да только не так хорошо я дрался, как настоящие воины, которые всю жизнь этим занимаются. Я сражался, потому что страну свою люблю. Но любовь к стране и арбалет в руках не делают из тебя солдата.

Настоящие воины — это люди вроде Вернона Роше и Яна Наталиса. Вояк лучше них я за всю жизнь не встречал. Дело своё они знают от и до, поскольку настоящие солдаты войной живут. А когда войны нету, они служат телохранителями и наёмниками. Стоит им на поле боя за оружие взяться, как там сущий ад начинается: воины в латах несутся на врага, машут мечом размером с себя и рубят кавалеристам головы на раз-два. Отправь такого в болота Понтара — и вот тебе самый настоящий хищник, выискивающий эльфов меж деревьев, ставящий ловушки под каждым кустом и с лёгкостью читающий любое действие противника, словно долбаную книгу. А дашь ему арбалет, так он чёрного уложит одним выстрелом в глаз со ста двадцати ярдов. Воякой-то я был, но воином — никогда. И поверь, меня это вполне устраивает.

Родольф Казмер

Жрец

Нас больше заботит не количество форели в реках, а природное равновесие.
Мышовур

Как-то раз в Маг Турге повстречал я жреца необычайно широких взглядов. Он сказал мне: «Каждый своим путём к богам приходит». Думаю, такое описание подходит для всех жрецов. Есть на Юге культисты, что верят в великий катаклизм и новое солнце; на Севере есть фанатики, поклоняющиеся огню; и есть сумасшедшие, что славят богиню жизни и плодородия. Короче говоря, каждый в чём-то находит божественное. Тяжело доказать, что твой бог единственный, так что церквей повсюду полно. Некоторые жрецы обладают магическим даром, да только чёрта с два они признают, что равны магам-безбожникам. И неважно, что сходств выше крыши, ведь жрецам магию даруют божества, которым они молятся, а значит, эта магия богоугодна. Такие жрецы обычно опекают города, заботятся о духе земли и следят, чтобы живущие на этой земле люди были благочестивы и поклонялись их богу.

Есть ещё друиды. В целом ребята они добрые, если только ты не браконьер или ещё какой-нибудь поганец. Они живут в единении с природой и жизнь кладут на то, чтобы сохранять равновесие. Лично я ни разу не встречал друида, но рассказы о них слыхал. Сейчас друидов всё меньше. Судя по слухам, большинство живёт на островах Скеллиге.

Кроме них, бывают ещё радикалы и настоящие культисты. Вот этих стоит опасаться: никогда не знаешь, что сотворит какой-нибудь безумец, ведомый голосом своего божества. Хуже только сумасшедший жрец, что велит пастве исполнять волю богов — нечто подобное сейчас в Редании можно видеть. Страна сошла с ума с тех самых пор, как там обосновался культ Вечного Огня.

Родольф Казмер

Посвящённый (Эмп)

В большинстве церквей мира рады посетителям. Служители храмов помогают местным жителям и с радостью принимают новообращённых в свою веру. Жрец может совершить проверку навыка **Посвящённый** (СЛ определяет ведущий) в храме своей религии, чтобы получить бесплатный кров, исцеление и прочие услуги на усмотрение ведущего. Навык **Посвящённый** также можно использовать при общении с единоверцами, но получите вы куда меньше, чем в церкви. **Посвящённый** не действует при общении с теми, кто исповедует другую веру.

Определяющий навык
Посвящённый

Энергия
2

Магические способности
2 инвокации новичка
2 ритуала новичка
2 порчи с низкой опасностью

Навыки
Проведение ритуалов
Лидерство
Храбрость
Понимание людей
Наведение порчи
Первая помощь
Харизма
Выживание в дикой природе
Передача знаний
Сотворение заклинаний

Снаряжение (выберите 5)
Священный символ
Обеззараживающая жидкость ×5
Инструменты алхимика
Хирургические инструменты
Песочные часы (час)
Кинжал
Посох
Кровосвёртывающий порошок ×5
Обезболивающие травы ×5
Ингредиенты общей стоимостью 100 крон

Маг

Определяющий навык
Магические познания

Энергия
5

Магические способности
5 заклинаний новичка
1 ритуал новичка
1 порча с низкой опасностью

Навыки
Понимание людей
Сотворение заклинаний
Наведение порчи
Сопротивление магии
Владение древковым оружием
Образование
Проведение ритуалов
Этикет
Соблазнение
Внешний вид

Снаряжение (выберите 5)
Песочные часы (час)
Набор для макияжа
Поясная сумка
Письменные принадлежности
Ручное зеркальце
Кинжал
Посох
Набедренные ножны
Дневник
Ингредиенты общей стоимостью 100 крон

Магические познания (Инт)

Для того чтобы стать полноправным магом, способный к магии адепт должен пройти обучение в одной из магических академий. Маг может совершить проверку **Магических познаний**, если ему попадётся магический феномен, если он увидит незнакомое заклинание или захочет узнать ответ на какой-то теоретический вопрос. СЛ проверки определяется ведущим. При успехе маг узнаёт всё, что касается данного магического феномена. Проверка **Магических познаний** также может заменить проверку Внимания для обнаружения использованной магии и ду́хов.

Магия — это Хаос, Искусство и Наука. Она — проклятие, благословение и прогресс.
Йеннифэр из Венгерберга

Маги, колдуны, ведьмы... по-разному их кличут. Лично я называю их проблемой, но это моё скромное мнение. Маг — это тот, кто способен использовать природную магию стихий, которую люди зовут Изначальным Хаосом. Учатся маги в расфуфыренных школах вроде Бан Арда и Аретузы на Севере и Гвейсон Хайль на Юге. Имел я, кхм, дело с одной чародейкой пару лун тому назад, так она меня просветила в перерывах между перепихонами. Сказала, мол, маги — это мощные проводники магической энергии, и пока они не используют её слишком много, они, считай, что угодно могут с этой энергией творить. А если у мага при себе фокусирующий предмет вроде жезла, посоха или амулета, то он может ещё больше магической энергии заграбастать. И что, мол, в академиях магов учат думать наперёд, использовать магию для развития науки и улучшения жизни простого люда.

Весьма позитивный взгляд на вещи. Что ж, маги нехило так жизнь улучшили, и без них, наверно, не было бы науки в том виде, в каком мы её сейчас знаем. Долгое время при каждом королевском дворе было по магу-советнику, благодаря чему маги стали, считай, одними из самых могущественных и влиятельных существ в мире. Многие из них и по сей день используют все те приёмчики, которым при дворе научились. И как минимум поэтому они опасны. Но теперь, после той заварушки с Ложей, магам никто не доверяет, как на Севере, так и на Юге. Моя подружка-чародейка всё потеряла из-за этих потаскух. На Севере она и в город теперь войти не может, не скрываясь.

Родольф Казмер

Медик

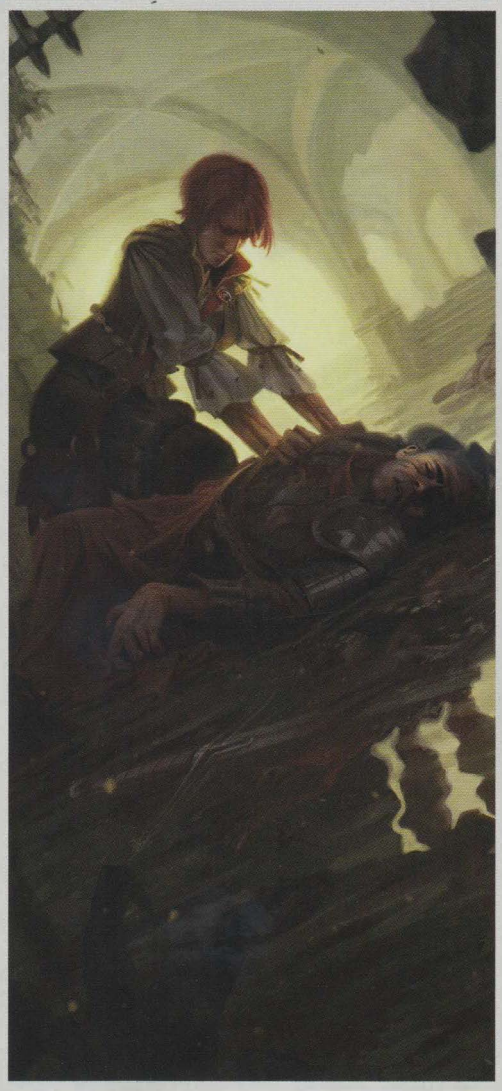
Я еду в Вызиму, чтобы помочь бороться с Бичом Катрионы в лечебнице Лебеды.

Шани

Все, кто хоть сколько-то в армии служил, знают, как полезен бывает хороший медик. Скажу тебе так, друже: если бы у меня сейчас все залеченные медиками раны открылись, я бы не на краснолюда был похож, а на гуля. Странствовал я как-то с медиком из Нильфгаарда. Один из немногих чёрных, кого я терпел. Клянусь, этот сукин сын чуть ли не чудеса творил, когда в настроении был, — такому любой хороший медик обучен. Такие берут и вырывают парней из лап смерти. Они используют всё, чему научились в этих своих академиях, чтобы понять, чем ты болен, что у тебя за рана, да как ещё тебя при этом на ноги поставить.

Хороший медик знает и всякие целебные отвары. Я вершки да корешки продаю едва ли не всем встречным грамотеям, но вот медики все эти растения используют поболе остальных — варят из них припарки, эликсиры, да в порошки растирают. И всё это, чтобы остановить кровотечение, унять тошноту, с болезнью справиться. Как я слыхал, самые лучшие травники сами лекарства мешают. Самоубийство чистой воды, как по мне, но я тут не знаток — я не умею намешать кучу разной зелени, чтобы она при этом пользу приносила. Впрочем, если не лекарство намешаешь, то неплохой яд. Ведь медик знает не только как лечить, но и как калечить: где надо резать, как раны сделать хуже и трудней для излечения. Они умеют такие вещи, которые я лично никогда бы не стал использовать другим во вред. Но, если так подумать, в этом мире даже медику приходится порой за свою жизнь драться.

Родольф Казмер



Лечащее прикосновение (Рем)

Кто угодно может перевязать рану, но только у медика достаточно знаний, чтобы проводить сложные хирургические операции. Медик с навыком **Лечащее прикосновение** — единственный, кто способен вылечить критическое ранение. Для исцеления критического ранения медик должен успешно совершить несколько проверок **Лечащего прикосновения** — число их зависит от серьёзности критического ранения. СЛ проверки также зависит от серьёзности критического ранения. Помимо этого, **Лечащее прикосновение** можно использовать вместо проверки Первой помощи.

Определяющий навык
Лечащее прикосновение

Энергия
0

Магические способности
Нет

Навыки
Сопротивление убеждению
Харизма
Этикет
Храбрость
Понимание людей
Выживание в дикой природе
Торговля
Дедукция
Владение лёгкими клинками
Алхимия

Снаряжение (выберите 5)
Кровосвёртывающий порошок ×10
Обеззараживающая жидкость ×10
Обезболивающие травы ×10
Хирургические инструменты
Письменные принадлежности
Песочные часы (час)
Свечи ×10
Одеяло
Большая палатка
Кинжал

Преступник

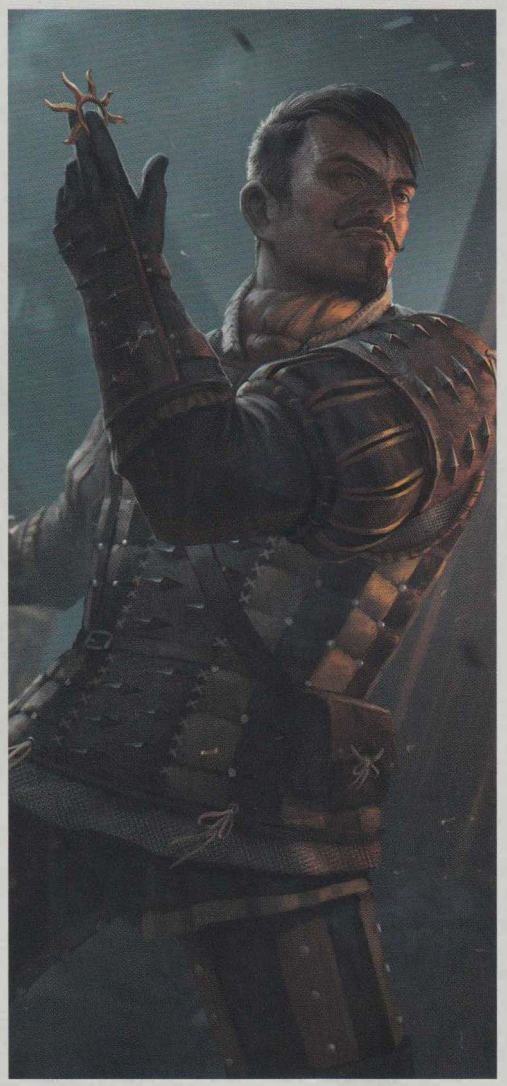
Определяющий навык
Профессиональная паранойя

Энергия
0

Магические способности
Нет

Навыки
Ловкость рук
Взлом замков
Ориентирование в городе
Подделывание
Обман
Скрытность
Запугивание
Владение лёгкими клинками
Атлетика
Внимание

Снаряжение (выберите 5)
Шулерские кости
Фонарь «бычий глаз»
Потайной карман
Воровские инструменты
Наручные ножны
Стилет
Кастет
Метательные ножи ×5
Хлороформ
Наплечная сумка



Профессиональная паранойя (Инт)
Все преступники обладают обострённым чутьём на опасность — фактически профессиональной паранойей, благодаря которой они избегают поимки. Когда преступник оказывается в пределах 10 метров от ловушки (включая экспериментальные ловушки, ловушки воина и засады), он может немедленно совершить проверку **Профессиональной паранойи** либо против СЛ обнаружения ловушки, либо против Скрытности засады, либо против заданной ведущим СЛ. Даже если преступник не заметит ловушки, чутьё всё равно ему подскажет, что тут что-то не так.

Шрам на лице будущей императрицы — моё наивысшее достижение.
Стефан Скеллен

Преступник — термин весьма расплывчатый. Сюда относятся и профессиональные взломщики, и наёмные убийцы. Всех этих ребят объединяет одно: если их сцапают, им конец. Врать не стану, я имел дело с преступниками, считай, всюду, от Ковира до Геммеры. Контрабандисты, убийцы и воры всех мастей. Иногда они вполне себе неплохие ребята. С ворами дела вести просто, и порой их навыки действительно могут пригодиться. Взломщики, щипачи и домушники — вот кого стоит искать, если хочешь вломиться в чужой дом. Если надо проникнуть через запертые ворота или заполучить что-то без шума и грязи, обращайся к вору.

Наёмные убийцы тоже неплохи, если только их не наняли по твою душу. В своё время я знавал парочку, и у каждого были свои моральные принципы, побольше даже, чем у большинства воров. У них на всё свои правила: кого убивать, а кого нет, что слишком рискованно, что по дешёвке сделать, а за что содрать с клиента последнюю шкуру. Но, так или иначе, зарабатывают они убийством и делают это хорошо. Встречал я одну эльфку, так у неё при себе было шестнадцать ножей. Чёрт знает, где она их все прятала.

Стоит упомянуть и профессиональных преступников — вроде лидеров банд, чья профессия — организовывать и совершать преступления. Вот их реально следует опасаться. Среди этих ребят полно дураков-филантропов, которые грабят богачей и раздают деньги своим людям, и хладнокровных садюг-убийц. Они всегда действуют только себе на пользу и выбирают тот путь, который принесёт им больше выгоды. Когда с ними общаешься, невольно ощущаешь себя пешкой в большой игре.

Родольф Казмер

Ремесленник

Брось ты этот хлам! Я выкую тебе меч, способный ранить бога.

Эйвар Хаттори

Ремесленник — пожалуй, самая распространённая профессия после крестьянина. Ну, на самом деле шлюх тоже немало, но ты меня понял. Ремесленники, или мастера, занимаются всем и вся: и обувь делают, и зелья варят. Но если ремесленник отправляется в какое-нибудь опасное приключение, то это, скорее всего, кузнец или алхимик. Алхимик в любом походе полезен. Наука-то древняя, и хороший алхимик способен много полезностей сделать: кислоту, горючую жидкость, бомбы и всякое такое. Конечно, если у тебя есть нужные инструменты, ты и сам можешь что-нибудь полезное сварганить, но только профессиональный алхимик сделает это идеально.

Может, я и предвзято говорю, но как по мне, кузнецы — самые уважаемые ремесленники. Они часами торчат у пылающего горна, работают с самыми твёрдыми материалами и при этом действуют точно и аккуратно. Хороший кузнец способен выковать настолько острый меч, что тот пробьёт доспех самого большого и крепкого врага, или же смастерить броню, которая выдержит удар чёртова тролля. Я и сам какое-то время поработал кузнецом в Ангрене до Второй войны, и честно скажу: работа не из лёгких. Когда я в армии служил и сражался с чёрными, меня с ребятами послали в болота Соддена, отбиваться от отряда нильфов. Мы остановили их по другую сторону реки, но за целый день боя мой арбалет промок, и тетива растянулась. Прямо там, посреди заварушки, пока остальные обстрел вели и сражались по колено в грязи, мастер по имени Клаус мне новую тетиву натянул, и я вновь бросился в бой. Я этому парню жизнью обязан.

Родольф Казмер

Быстрый ремонт (Рем)

Умелый ремесленник способен наскоро подлатать оружие или броню, чтобы их владелец мог продолжать сражаться. Ремесленник свяжет вместе обрывки лопнувшей тетивы, заострит край сломанного клинка или приколотит металлическую пластину поверх треснувшего щита. Ремесленник может потратить ход и совершить проверку **Быстрого ремонта** со сложностью, равной СЛ Изготовления данного предмета минус 3, чтобы восстановить 1/2 прочности брони или 1/2 надёжности сломанного оружия или щита. Пока оружие после **Быстрого ремонта** не починят в кузнице, оно наносит половину обычного урона.

Определяющий навык
Быстрый ремонт

Энергия
0

Магические способности
Нет

Навыки
Изготовление
Торговля
Атлетика
Стойкость
Сила
Ориентирование в городе
Искусство
Алхимия
Образование
Убеждение

Снаряжение (выберите 5)
Походная кузница
Инструменты торговца
Железный полуторный меч
Инструменты ремесленника
Инструменты алхимика
Песочные часы (час)
Небольшой сундук
Булава
Компоненты общей стоимостью 50 крон
Замо́к

Торговец

Определяющий навык
Бывалый путешественник

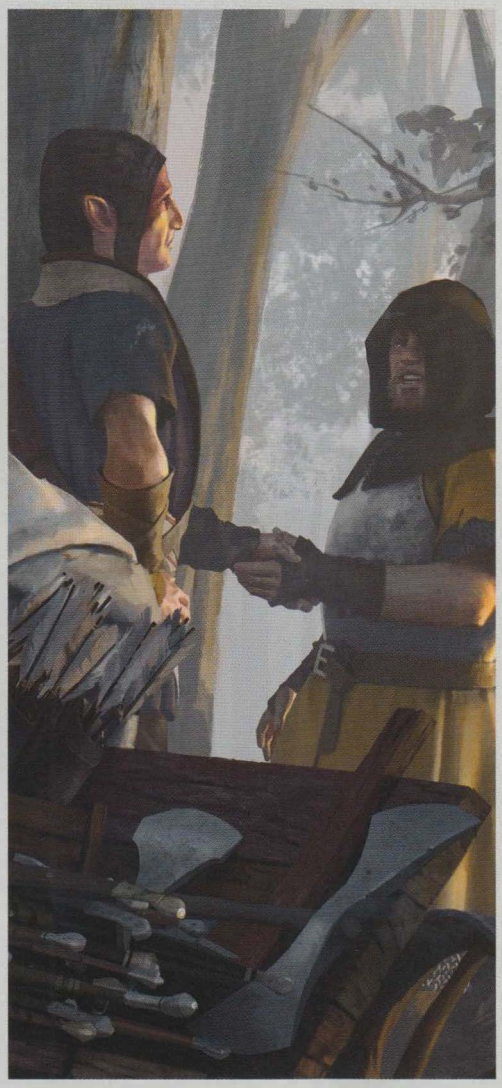
Энергия
0

Магические способности
Нет

Навыки
Харизма
Владение лёгкими клинками
Образование
Язык (выберите 2)
Ориентирование в городе
Торговля
Убеждение
Понимание людей
Азартные игры
Сопротивление убеждению

Снаряжение (выберите 5)
Письменные принадлежности
Инструменты торговца
Большая палатка
Дневник
Арбалет и арбалетные болты ×20
Кинжал

Повозка
Мул и повозка, полная обычных или повседневных товаров общей стоимостью 1000 крон



Бывалый путешественник (Инт)

Обычный торговец зарабатывает на жизнь тем, что продаёт товар приходящим к нему покупателям. Странствующий же торговец сам приходит к покупателю. Он ездит по миру и узнаёт обо всём, что там происходит. Торговец может в любой момент по своему желанию совершить проверку навыка **Бывалый путешественник**, чтобы узнать один факт об определённом предмете, культуре или области. СЛ проверки определяет ведущий. При успехе торговец получает ответ на вопрос, вспомнив те времена, когда он в прошлый раз был в этом месте.

Нашёл покупателя на мою коллекцию — в ней всего трёх карт не хватает.

Золтан Хивай

Посмотри вокруг. Пошуруй, что у тебя в заплечном мешке, в поясной сумке да в перемётной суме. Наверняка большую часть скарба ты у торговца прикупил. Ну как, прав я? Дружище, народ не слишком ценит торговцев и попросту не понимает, насколько мы важны.

Торговцы привозят то, что людям нужно. Вот нужен мужику из Метинны меч из Редании. Да, он может рискнуть своей шкурой и сам за ним отправиться, а может найти торговца. Ты навряд ли хоть раз в жизни побываешь в Зеррикании, но пока оттуда раз в месяц приходят корабли, ты получишь и кость, и экзотические сабли, и прочую дребедень. У хорошего торговца связи есть по всему миру. Мы знаем, что продать, где это достать и как заплатить подешевле. Ежели тебе нужна какая информация или услуга — найди торговца. У меня друзья почти в каждом городе, и за пару монет я могу разузнать почти о чём угодно.

Кстати, о монетах. Ах, монетки! Если ты не полный дурак, то наваришь прибыль на чём угодно. Прибыль — это деньги, а деньги — это власть. Надо пробраться на пышный приём? Это куда легче сделать, если ты разодет по последней моде и позвякиваешь кошелём размером с краснолюдский кулак. Скажешь, я не хочу руки марать? Всегда есть тот, кто готов за тебя выполнить грязную работёнку за справедливую цену. Сама жизнь торговца зависит от его связей, знаний и товара. Если с этими тремя вещами у тебя всё в порядке, ты точно озолотишься. Только послушай моего совета: под сиденьем повозки держи арбалет. Так, на всякий случай. Вдруг попадутся клиенты, не желающие платить.

Родольф Казмер

Параметры

Параметры показывают врождённые физические и умственные способности персонажа. Ниже перечислены девять параметров, используемых в настольной ролевой игре «Ведьмак». Благодаря этим параметрам вы можете определить сильные и слабые стороны своего персонажа. Ещё ниже приведены дополнительные параметры — они связаны с основными и описывают более конкретные качества.

Основные параметры

Интеллект (Инт): решение загадок, проведение научных исследований, дедукция и прочие занятия, требующие умственных усилий.

Реакция (Реа): необходима в бою, для уклонения от ударов и для занятий, требующих быстрой реакции и точных движений.

Ловкость (Лвк): нужна для дистанционных атак и всего, что требует хорошей координации движений и чувства равновесия.

Телосложение (Тел): для всего, что требует физической силы (например, борьба и переноска тяжестей) или выносливости (например, сопротивление болезни или усталости).

Скорость (Скор): определяет, насколько быстро передвигается ваш персонаж. Используйте этот параметр, когда ваш персонаж пытается обогнать других и чтобы узнать, насколько далеко он сможет продвинуться за определённое время.

Эмпатия (Эмп): всё, что касается дел сердечных и эмоций. В данную категорию попадают соблазнение и убеждение.

Ремесло (Рем): необходимо для использования различных механизмов, артиллерии, установки ловушек и создания вещей, требующих точности.

Воля: необходима для проверок психической выносливости, запугивания и магических проверок. Показывает, насколько упорен ваш персонаж, а также его способность к управлению магией.

Удача: это очки, которые можно использовать, чтобы изменить ситуацию в свою пользу. Перед тем как совершить проверку навыка (в свой ход или против кого-то) или испытание против смерти, вы можете добавить к броску Удачу. За каждое очко Удачи прибавляйте 1 к результату броска. Следует выбрать количество добавляемых очков Удачи *до того*, как сделать бросок. Запас Удачи восполняется в начале каждой партии.

Дополнительные параметры

Энергия (см. профессию): обозначает, сколько очков Хаоса ваш персонаж может использовать за раз без вреда для себя. Если общая стоимость заклинаний, сотворённых персонажем за один раунд, в очках Выносливости превышает его Энергию, он получает урон (см. «Перегрузка и критический провал», стр. 166).

Устойчивость (Уст): показывает, насколько трудно дезориентировать персонажа. Чтобы пройти испытание, результат броска 1d10 должен быть **ниже** порога Устойчивости вашего персонажа **(см. таблицу физических параметров)**.

Бег (Скор × 3): показывает, насколько быстро ваш персонаж бегает. За один ход он может передвинуться на количество метров, равное его значению Бега.

Прыжок (Прж) (Бег / 5): показывает, на сколько метров ваш персонаж может прыгнуть с разбега. Также Прыжок показывает, насколько далеко персонаж может продвинуться при лазании.

Определение параметров

Параметры персонажа можно задать двумя способами: случайным образом либо распределив очки. Чтобы задать параметры случайным образом, девять раз совершите бросок d10 (при результате 1 или 2 перебросьте) и распределите получившиеся значения по девяти параметрам. Если вы решите распределять очки, ведущий должен назвать вам количество очков, которые вы можете распределить между параметрами, сверяясь с таблицей ниже. Помните, что значение параметра не может быть выше 10. Мутации и расовые черты позволяют преодолевать это ограничение.

Уровень игры	Очки
Середнячки	60
Опытные	70
Герои	75
Легенды	80

Значение параметра	Сравнение
1–2	Неумёха
3–4	Ничего особенного
5–6	Способный
7–8	Герой
9–10	Потрясающий
11–12	Легенда
13	Супергерой

Обмануть смерть

Если вы решили использовать Удачу в испытании против смерти, прибавьте к порогу испытания столько очков Удачи, сколько хотите потратить.

Дополнительный урон в ближнем бою

Чем сильнее боец, тем больнее он бьёт. Когда ваш персонаж атакует в ближнем бою или метает оружие, добавьте к урону бонус, зависящий от Телосложения. В значении Удара рукой/ногой этот урон уже учтён.

Телосложение	Доп. урон в ближнем бою
1–2	–4
3–4	–2
5–6	+0
7–8	+2
9–10	+4
11–12	+6
13	+8

Округление

При подсчёте дополнительных параметров дробные значения *всегда* округляются вниз. Например, 4,5 округляют до 4, 8,25 — до 8 и так далее.

Пункты здоровья (ПЗ): количество очков урона, получив которое, ваш персонаж оказывается при смерти и начинает истекать кровью **(см. таблицу физических параметров).**

Выносливость (Вын): показывает, насколько долго ваш персонаж может выполнять те или иные физические или магические действия, прежде чем устанет, и насколько трудно лишить его сознания. Как только Выносливость иссякает, персонаж считается дезориентированным и не может делать ничего, только отдыхать. Несмертельный урон, сотворение заклинаний, использование некоторых способностей и совершение дополнительных действий — всё это требует затрат Вын. Обычно за 1 минуту тяжёлой работы или за 1 час муторной работы тратится 2 очка Вын. Выносливость восполняется, когда ваш персонаж совершает действие отдыха, тем самым восстанавливая очки Вын в количестве, равном вашему значению Отдыха **(см. таблицу физических параметров).**

Переносимый вес (Вес) (Тел × 10): показывает, какой вес может переносить ваш персонаж, не замедляясь. Если персонаж несёт слишком большой вес, нужно вычесть 1 очко из его значений Реа, Лвк и Скор за каждые 5 очков сверх Переносимого веса (минимум 1). Максимум персонаж может поднять вес в килограммах, равный значению Телосложения × 50.

Отдых: показывает, сколько ПЗ ваш персонаж восстанавливает за день постельного режима. Чтобы восстановить вам эти ПЗ, другой персонаж должен пройти проверку Первой помощи или Лечащего прикосновения **(см. таблицу физических параметров).**

Удар рукой/ногой (см. таблицу рукопашного боя): показывает, сколько урона может нанести ваш персонаж, ударив противника кулаком или ногой. Такие атаки наносят несмертельный урон.

Таблица физических параметров

(Тел + Воля) / 2	ПЗ	Вын	Отдых	Уст
2	10	10	2	2
3	15	15	3	3
4	20	20	4	4
5	25	25	5	5
6	30	30	6	6
7	35	35	7	7
8	40	40	8	8
9	45	45	9	9
10	50	50	10	10
11	55	55	11	10
12	60	60	12	10
13	65	65	13	10

Таблица рукопашного боя

Тел	Удар рукой	Удар ногой
1–2	1d6 – 4	1d6
3–4	1d6 – 2	1d6 + 2
5–6	1d6	1d6 + 4
7–8	1d6 + 2	1d6 + 6
9–10	1d6 + 4	1d6 + 8
11–12	1d6 + 6	1d6 + 10
13	1d6 + 8	1d6 + 12

Навыки

После того как вы выяснили параметры своего персонажа, распределите очки навыков, чтобы узнать, чему ваш персонаж научился за годы жизни. Добавление очков к какому-либо навыку означает тренировку и развитие этого навыка. Чем больше очков, тем больше знаний и опыта получает ваш персонаж. В навык можно вложить от 0 до 10 очков. Нельзя, чтобы значение какого-либо навыка составляло больше 10. Только бонусы, такие как модификаторы расы, позволяют преодолевать это ограничение. Когда вы только создаёте персонажа, максимальное значение любого его навыка равно 6. Но в ходе игры можно повысить это значение. Понять, чему соответствуют разные значения навыков, поможет таблица справа.

Первые 11 навыков ваш персонаж получает благодаря профессии (1 определяющий навык и 10 обычных). Между этими 11 навыками вы распределяете 44 очка. В каждый навык профессии необходимо вложить хотя бы 1 очко. Разобравшись с профессиональными навыками, можете переходить к выбору освоенных навыков, не связанных с профессией и зависящих от того, чем ваш персонаж занимается и откуда он родом. Вы можете выбрать любое количество освоенных навыков — лишь бы на них хватило очков. Нельзя вкладывать очки освоенных навыков в профессиональные навыки и покупать за счёт них способности из древа навыков. Количество очков освоенных навыков равно сумме значений Интеллекта и Реакции персонажа.

Уровень навыка	Сравнение
1–2	Неумёха
3–4	Ничего особенного
5–6	Способный
7–8	Герой
9–10	Потрясающий
11–12	Легенда
13	Супергерой

Сложные навыки

Важно помнить, что хотя в большинстве случаев для повышения навыка на один уровень требуется 1 очко, навыки, рядом с которыми стоит (2), требуют в 2 раза больше очков.

ИНТЕЛЛЕКТ
Внимание
Выживание в дикой природе
Дедукция
Монстрология (2)
Образование
Ориентирование в городе
Передача знаний
Тактика (2)
Торговля
Этикет
Язык (2)

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
Сила
Стойкость

РЕАКЦИЯ
Ближний бой
Борьба
Верховая езда
Владение древковым оружием
Владение лёгкими клинками
Владение мечом
Мореходство
Уклонение/Изворотливость

ЛОВКОСТЬ
Атлетика
Ловкость рук
Скрытность
Стрельба из арбалета
Стрельба из лука

ЭМПАТИЯ
Азартные игры
Внешний вид
Выступление
Искусство
Лидерство
Обман
Понимание людей
Соблазнение
Убеждение
Харизма

РЕМЕСЛО
Алхимия (2)
Взлом замков
Знание ловушек (2)
Изготовление (2)
Маскировка
Первая помощь
Подделывание

ВОЛЯ
Запугивание
Наведение порчи (2)
Проведение ритуалов (2)
Сопротивление магии (2)
Сопротивление убеждению
Сотворение заклинаний (2)
Храбрость

Родной язык

Считается, что ваш персонаж свободно говорит на языке своей родины. Это значит, что на начало игры он получает +8 к навыку владения родным языком, не тратя на это очков. Если персонаж родом из Нильфгаарда, Доль Блатанна или с островов Скеллиге, он разговаривает на Старшей Речи, хотя у этих мест диалекты разные (см. «Диалекты»). Если же персонаж родом с Севера, он говорит на всеобщем языке, из Махакама — на краснолюдском.

Описание навыков

ИНТЕЛЛЕКТ

Внимание: позволяет замечать разные вещи и явления. При значении основы 10 вы в целом замечаете, кто проходит мимо и серьёзные изменения окружающей обстановки. При значении основы 13 вы отслеживаете более мелкие изменения и можете заметить обычного человека, пытающегося держаться скрытно. При значении основы 16 вы очень внимательны, видите практически незаметные изменения обстановки и вас трудно застать врасплох. При значении основы 20 вы необычайно внимательны: очень редко что-либо проходит для вас незамеченным. Мимо вас даже невидимке трудно проскользнуть.

Выживание в дикой природе: насколько хорошо ваш персонаж выживает в дикой местности и выслеживает добычу. При значении основы 10 вы знаете, как развести костёр, какие распространённые растения ядовиты и как идти по следу. При значении основы 13 вы, хоть и с некоторым дискомфортом, всё же могли бы выжить в лесу в одиночку и способны добывать пропитание охотой. При значении основы 16 вы могли бы стать отшельником или следопытом. При значении основы 20 вы знаете о природе практически всё. Нет таких естественных условий, к которым вы не могли бы приспособиться, и нет такой добычи, которая могла бы от вас ускользнуть.

Дедукция: позволяет сделать умозаключение на основании фактов. При значении основы 10 вы часто находите верные решения, пользуясь интуицией. При значении основы 13 интуиция обычно вас не подводит; вы вполне способны подкрепить своё предчувствие логическими выводами. При значении основы 16 вы можете понять, что случилось, или предугадать, что может случиться, имея всего пару улик или подсказок. При значении основы 20 вы практически всегда делаете верные умозаключения.

Монстрология (2): насколько хорошо ваш персонаж разбирается в чудовищах. При значении основы 10 вы можете отличить накера от гуля. При значении основы 13 вы в целом разбираетесь в классификации чудовищ. При значении основы 16 вы хорошо знаете слабые и сильные стороны разных чудовищ. При значении основы 20 вы вряд ли встретите такую тварь, которую не смогли бы опознать за пару секунд.

Образование: насколько образован ваш персонаж. При значении основы 10 вы знаете о мире то, что рассказали родители. При значении основы 13 вы обучались у кого-то или посещали одну из немногих школ. При значении основы 16 вы, скорее всего, обучались в Оксенфурте или другом учебном заведении. При значении основы 20 вы можете дать фору университетским профессорам.

Ориентирование в городе: насколько хорошо ваш персонаж ориентируется на городских улицах. Это не столько географические познания, сколько понимание того, что происходит в разных районах города. При значении основы 10 вы знаете, где могут ограбить, а где находятся приличные районы. При значении основы 13 вы в целом можете понять, кто в каком районе имеет влияние и по какой причине. При значении основы 16 вы можете после краткого осмотра составить представление о районе и разобраться, кто в городе занимает важное положение и кто с кем связан. При значении основы 20 вы настолько хорошо ориентируетесь в городе, что можете сойти за местного.

Передача знаний: насколько хорошо ваш персонаж объясняет другим, как использовать те или иные навыки. Этот навык необязателен для того, чтобы обучать других, но он облегчает процесс. При значении основы 10 вы способны показать самые азы — правда, не факт, что ученик всё поймёт. При значении основы 13 вы без труда объясните основы навыка прилежному ученику. При значении основы 16 вы способны обучить тонкостям навыка даже незаинтересованных учеников. При значении основы 20 вы прирождённый учитель, чьи уроки понятны с первого раза.

«Основа»

Термин **основа** обозначает сумму значений соответствующего параметра и навыка вашего персонажа. При проверке навыка добавляйте основу к результату броска.

Диалекты

Строго говоря, Старшие Народы, нильфгаардцы и жители Скеллиге говорят на разных диалектах Старшей Речи, но для упрощения всё это считается единым языком. Если вы всё-таки хотите подчеркнуть разницу, можете считать, что ваш навык Язык: Старшая Речь понижается на 2 при общении с носителем другого диалекта Старшей Речи.

Тактика (2): насколько хорошо персонаж предугадывает действия противника и строит планы. При значении основы 10 вы способны понять, как в бою поведёт себя неорганизованная толпа. При значении основы 13 вы вполне способны вести за собой небольшой батальон и разбить аналогичные по размеру силы противника. При значении основы 16 вы могли бы стать лидером банды наёмников. Благодаря своей подготовке вы легко находите выход из разных ситуаций. При значении основы 20 вы можете быть генералом, что ведёт в бой целую армию, и одержать победу даже в, казалось бы, безвыходной ситуации.

Торговля: позволяет начать собственное дело и вести торговлю. При значении основы 10 вы можете продавать лимонад на улице. При значении основы 13 вы могли бы, например, владеть таверной и не обанкротиться. При значении основы 16 вы становитесь успешным купцом, который уже открыл собственное дело и, наученный опытом, редко совершает ошибки. При значении основы 20 вы прекрасно разбираетесь в тонкостях торговли и вполне способны управлять торговой империей.

Этикет: насколько ваш персонаж способен влиться в общество и не выставить себя дураком в приличной компании. При значении основы 10 вы знаете, как правильно обращаться к представителям знати и как себя вести в богатом квартале. При значении основы 13 вы можете посещать светские рауты, не особо выделяясь. При значении основы 16 вы само изящество, знаете, как себя вести, и с лёгкостью вливаетесь в компанию. При значении основы 20 вы знаете даже негласные правила высшего общества и своими манерами наверняка сумели бы впечатлить императора Нильфгаарда.

Язык (2): насколько хорошо ваш персонаж говорит на определённом языке. В рамках этого навыка можно выучить всеобщий (язык северян), Старшую Речь (язык нильфгаардцев, жителей островов Скеллиге и всех нелюдей, кроме краснолюдов) или язык краснолюдов. При значении основы 10 вы знаете язык на базовом уровне и можете медленно читать. Говорите вы с жутким акцентом, долго подбирая слова. При значении основы 13 вы знаете язык на достаточном уровне, чтобы читать, писать и говорить, но не знаете технические термины и сленг. При значении основы 16 вы свободно говорите на языке и различаете диалекты. При значении основы 20 вы не только свободно знаете язык, но и разбираетесь во всех его диалектах и древних формах.

РЕАКЦИЯ

Ближний бой: насколько искусно ваш персонаж владеет оружием вроде хлыста, булавы или топора. При значении основы 10 вы достаточно уверенно держите в руках оружие ближнего боя. При значении основы 13 вы орудуете топором на уровне профессионала. При значении основы 16 вы способны потягаться с закалёнными в боях ветеранами. При значении основы 20 вы мастер ближнего боя, способный сражаться с несколькими противниками одновременно.

Борьба: насколько хорошо ваш персонаж дерётся без оружия. При значении основы 10 вы неплохо машете кулаками и вполне можете одержать победу в уличной потасовке. При значении основы 13 вы умелый кулачный боец, способный уложить на лопатки трактирного драчуна. При значении основы 16 вы прекрасно дерётесь на кулаках, знаете множество приёмов боя без оружия и можете победить обученного воина. При значении основы 20 вы считаетесь мастером рукопашного боя и одержите верх практически над кем угодно без оружия. Вы даже способны дать отпор вооружённому противнику.

Верховая езда: насколько хорошо персонаж держится в седле и управляет ездовыми животными (и даже ездовыми чудовищами). При значении основы 10 вы можете ездить на обученной лошади, не выпадая из седла. При значении основы 13 вы достаточно хорошо держитесь в седле, чтобы участвовать в скачках и преодолевать верхом небольшие препятствия. При значении основы 16 вы способны объездить дикую лошадь и не нуждаетесь в седле. При значении основы 20 вы способны вольтижировать и даже можете попытаться объездить существ поопаснее лошадей.

Собирательство

Навык Выживание в дикой природе можно использовать для добычи практически любых вещей, которые можно найти в дикой местности. Как видно из таблицы, добыть еду на шестерых достаточно просто. За каждого персонажа свыше этого количества прибавляйте 2 к СЛ. Впрочем, собирать можно и алхимические ингредиенты, и компоненты для ремесла. СЛ собирания конкретных предметов указана на стр. 143–145 в разделе «Ремесленники и алхимики».

СЛ собирания	Местность
10	Лес
12	Равнина
15	Пещеры
14	Побережье
18	Пустыня
14	Горы
20	Тундра

Оружие чудовищ

В отличие от людей и прочих «разумных рас», чудовища атакуют клыками, когтями и хвостами. Такие атаки задействуют навык Ближнего боя, если не указано иное. Также у многих чудовищ есть навык Борьба, которым они пользуются для захвата.

Арбалеты

Многие не понимают, зачем нужен арбалет, когда есть длинный лук. Винить их не стану. Я-то пользовался арбалетом, когда ещё под стол пешком ходил, и нет такого оружия, что было бы милей моему сердцу. Видишь ли, для того чтобы лук натянуть, нужны сила, крепкая рука, намётанный глаз и изрядно выносливости. А с арбалетом всё проще: тут тебе и механизм для взвода, и прицел, и хват удобный. К тому же можешь держать его заряженным сколько душе угодно. Арбалет прекрасно подходит, чтобы из кустов кого-нить пристрелить. Да, да, он медленный, зараза. Помнится, во время Второй войны сидел я как-то, а на меня вдруг рыцарь несётся. Пристрелил я его коня, да второй болт не успел зарядить, как рыцарь на меня набросился. Тебе приходилось человека насмерть забивать арбалетом? Скажу честно, это не так уж просто.

Родольф Казмер

Владение древковым оружием: насколько хорошо персонаж владеет оружием вроде посоха, секиры или копья. При значении основы 10 вы уверенно сражаетесь древковым оружием. При значении основы 13 вы орудуете древковым оружием на уровне профессионального воина. При значении основы 16 вы без особого труда противостоите кавалерии. При значении основы 20 вы стоите на поле боя, как стена из дерева и стали.

Владение лёгкими клинками: насколько хорошо персонаж владеет оружием вроде кинжалов и мясницких ножей. При значении основы 10 вы уверенно держите в руках лёгкие клинки. При значении основы 13 вы профессионально владеете лёгкими клинками и можете потягаться с наёмным убийцей. При значении основы 16 вы способны противостоять в ножевом бою закалённому ветерану. При значении основы 20 вы сам — мастер ножевого боя и способны сражаться с несколькими противниками одновременно.

Владение мечом: насколько хорошо персонаж владеет мечом. При значении основы 10 вы достаточно уверенно держите меч в руках. При значении основы 13 вы владеете мечом на профессиональном уровне и вполне можете воевать в качестве мечника. При значении основы 16 вы побеждаете в большинстве дуэлей на мечах. При значении основы 20 вы закалённый ветеран, что врагов словно траву косит.

Мореходство: насколько хорошо персонаж управляет судном. При значении основы 10 вы способны отправиться в плавание в спокойную погоду. При значении основы 13 вы способны управлять судном в ненастную погоду и без особого труда избегать препятствий. При значении основы 16 вы можете маневрировать в открытом океане, уходить от сирен и утопцев. При значении основы 20 вы можете вывести корабль из самой жестокой бури.

Уклонение/Изворотливость: насколько хорошо персонаж уклоняется от атак и выстрелов и выворачивается из захвата. При значении основы 10 вы способны увернуться от удара, если противник выдал своё намерение, и можете вырваться из слабого захвата. При значении основы 13 вы способны увернуться от летящего в вас копья, если видите его, и знаете, как вырваться из простейшего захвата. При значении основы 16 вы можете уворачиваться от стрел и арбалетных болтов, если видите их. При значении основы 20 вы способны увернуться даже от того, чего толком не рассмотрели, и выбираетесь из всевозможных захватов.

ЛОВКОСТЬ

Атлетика: насколько хорошо персонаж лазает, держит равновесие и обращается с метательным оружием. При значении основы 10 вы можете взобраться по каменному склону и попасть метательным оружием по неподвижной цели. При значении основы 13 вы без особого труда взбираетесь по стене здания и спокойно сражаетесь на покатой крыше. При значении основы 16 вы способны ходить по туго натянутому канату, а также попадать метательными кинжалами и другим подобным оружием в прорехи в броне. При значении основы 20 вы способны совершать акробатические трюки на канате, сражаться на потолочных балках и лазать по любой нескользкой поверхности.

Ловкость рук: насколько умело персонаж исполняет фокусы, заставляя небольшие вещицы исчезать или появляться, совершает карманные кражи или, наоборот, подбрасывает другим в карман предметы. При значении основы 10 вы способны показывать простейшие фокусы, незаметно доставая предметы из кармана и делая вид, что они появились из воздуха. При значении основы 13 вы можете шарить по чужим карманам. При значении основы 16 вы способны подсунуть предмет в карман внимательного человека или незаметно украсть мелкий предмет прямо из-под носа жертвы. При значении основы 20 вы можете заставить «исчезнуть» более крупные предметы вроде меча или небольшого животного.

Скрытность: насколько незаметно персонаж может двигаться и действовать. При значении основы 10 вы способны прокрасться мимо спящих стражников, не разбудив их. При значении основы 13 вы про-

крадётесь мимо стражи и обнажите оружие так, что никто не заметит. При значении основы 16 вы способны красться, как обученный наёмный убийца. Вас практически не замечают при попытке пробраться мимо. При значении основы 20 вы способны с лёгкостью пробраться в охраняемое здание, прокрасться мимо поднятой по тревоге стражи и незаметно обнажить оружие, стоя за спиной у противника.

Стрельба из арбалета: насколько метко персонаж стреляет из арбалета. При значении основы 10 вы способны стрелять более-менее прицельно. При значении основы 13 вы стреляете на уровне воина, с достаточной меткостью. При значении основы 16 вы способны попасть по большинству целей, а также быстро совершать выстрелы, сложные для большинства арбалетчиков. При значении основы 20 вы настоящий мастер стрельбы и способны попасть из арбалета практически по любой цели, вне зависимости от её размера и дальности.

Стрельба из лука: насколько метко персонаж стреляет из лука. При значении основы 10 вы стреляете более-менее прицельно. При значении основы 13 вы стреляете на уровне воина, с достаточной меткостью. При значении основы 16 вы способны попасть по большинству целей, а также быстро совершать выстрелы, сложные для большинства лучников. При значении основы 20 вы настоящий мастер стрельбы и способны попасть из лука практически по любой цели, вне зависимости от её размера и дальности.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Сила: насколько легко персонаж поднимает, рвёт и разгибает тяжёлые и твёрдые предметы. При значении основы 10 вы можете поднять над головой достаточно крупного человека и сломать деревянный брус. При значении основы 13 вы можете рвать напополам тонкие книги, ломать деревянные ящики и сгибать тонкие прутья. При значении основы 16 вы рвёте наручники и ломаете ржавый металл. При значении основы 20 вы гнёте прутья тюремных решёток и оставляете вмятины на металле.

Стойкость: насколько хорошо персонаж переносит усталость, боль от пыток и действие наркотических веществ. При значении основы 10 вы достаточно крепки, способны совершить марш-бросок и перетерпеть последствия затяжной потасовки в корчме. При значении основы 13 вы выдерживаете пытки, устраиваемые непрофессионалами. При значении основы 16 ваш дух настолько крепок, что большинство допросчиков не сумели его сломить, а выносливости вам хватает на много дней пути с минимальным запасом еды и воды. При значении основы 20 вы крепкий орешек, что смеётся в лицо самым искусным палачам и способен прожить в суровых условиях куда дольше, чем обычный человек.

ЭМПАТИЯ

Азартные игры: способность персонажа просчитывать вероятности и риски и зарабатывать деньги азартной игрой. Учтите, что если для игры в покер на костях нужен навык Азартные игры, то для игры в гвинт потребуется Тактика. При значении основы 10 вы можете более-менее просчитать вероятность и обыграть новичков в азартную игру. При значении основы 13 вы способны одолеть среднестатистического игрока. При значении основы 16 вы можете оставить в подштанниках большинство игроков и вас зачастую обвиняют в шулерстве. При значении основы 20 в большинстве городов и подпольных сообществ знают, что вы — профессиональный игрок.

Внешний вид: насколько хорошо ваш персонаж за собой ухаживает и умеет ли он подбирать одежду так, чтобы произвести впечатление. При значении основы 10 вы достаточно модно выглядите. При значении основы 13 вы могли бы работать в неплохом ателье в Новиграде. При значении основы 16 вы при определённых стараниях можете выглядеть не хуже чародейки. При значении основы 20 вы могли бы служить портным у знатной дамы, создавая для неё наряды, которые будут обсуждать месяцами.

Выступление: показывает, насколько искусно персонаж играет на музыкальных инструментах, поёт и выступает на сцене.

Произведения искусства

Решение о том, что персонажи могут создавать и за сколько продавать свои творения, мы оставляем на усмотрение ведущего. Конечно же, чем выше результат броска, тем бóльшую ценность имеет созданное произведение искусства.

Бедное детство

Если денег мало, а внешность не особенно привлекательная, то выбор невелик: или карманником станешь, или бардом. Талантов музыкальных у меня не было, так что деньги я получал по мелочи из разных источников, некоторые из которых уже упоминал. Какое-то время я был посыльным и шпионил для нескольких бардов, что часто захаживали в «Петуха и лиса». Я научился уворачиваться от предметов, которые в меня бросают, выработал красивый почерк и многое узнал о неприглядной стороне знати. Я стал набиваться в проводники для деревенских дураков, что приезжали в Оксенфурт, и всегда требовал плату вперёд. Не представляю, куда эти люди забрели, следуя моим указаниям…

Брендон из Оксенфурта

Понимание «людей»

Данный навык используется, чтобы понять, что чувствует или о чём думает другое разумное существо. С помощью Понимания людей можно «читать» не только людей, но и эльфов, краснолюдов и других нелюдей и разумных чудовищ. При использовании Понимания людей против представителей не своей расы применяйте к результату штраф –2.

Мода на Континенте

В различных частях Континента совершенно разная мода. В Королевствах Севера преобладают яркие цвета, эффектные украшения и макияж. Мужчины обычно отращивают бороду и усы, а женщины — косу. В то же время в империи Нильфгаард превыше всего ценится элегантность и простота. Нильфгаардский стиль строгий и спокойный, с преобладанием чёрного и белого цветов. Предполагается, что нильфгаардские мужчины либо чисто выбриты, либо носят аккуратно подстриженные усы или бородку. Торговцы из Зеррикании и Офира одеваются в шёлковые наряды с великолепной вышивкой и накидывают на плечи шкуры экзотических животных.

Повышая уровень навыка Выступление, вы должны выбрать, что ваш персонаж при этом изучает. При значении основы 10 вы способны исполнять простенькие песни и играть на сцене. При значении основы 13 вы своими навыками способны впечатлить зрителей. При значении основы 16 ваши выступления собирают толпу; вы свободно играете музыку с листа. При значении основы 20 вас могут пригласить выступить перед королём или императором.

Искусство: показывает, насколько умело персонаж создаёт произведения искусства — картины, песни, изделия из стекла и т. д. Повышая уровень навыка Искусство, вы должны выбрать, что ваш персонаж при этом изучает. При значении основы 10 вы ранее обучались данному искусству. При значении основы 13 вы весьма искусны в своём деле и ваши произведения достаточно хороши, чтобы их покупали. При значении основы 16 вы настоящий художник, способный зарабатывать на жизнь искусством. При значении основы 20 вы обладаете необычайным талантом и вашу работу может заказать король или император.

Лидерство: способность персонажа вести других за собой или просто взять руководство на себя и заставить выполнять приказы. При значении основы 10 вы уверены в себе и в чрезвычайных ситуациях к вам в целом прислушиваются. При значении основы 13 вы опытный лидер, способный эффективно управлять небольшой группой. При значении основы 16 вы способны вести достаточно большой отряд солдат и никто из них не станет оспаривать приказы. При значении основы 20 вы могли бы командовать армиями Севера.

Обман: насколько персонаж умеет лгать. При значении основы 10 вы обычно можете приврать, что на обед съели дополнительную порцию, или убедить крестьян, что вы вовсе за ними не следили. При значении основы 13 вы опытный лжец и можете врать практически на любую тему, не рискуя спалиться. При значении основы 16 вы способны обхитрить даже городскую стражу. При значении основы 20 вы настоящий мастер интриг и вполне способны с помощью обмана выкрутиться даже на допросе бригады «Импера».

Понимание людей: насколько легко персонаж понимает эмоции других. При значении основы 10 к вам часто обращаются, чтобы выговориться. При значении основы 13 вы можете без особого труда считывать эмоции большинства разумных существ. При значении основы 16 вы замечаете, когда собеседнику даже самую малость некомфортно, и способны раскусить ложь. При значении основы 20 вы эмпат, способный с одного взгляда «прочесть» другого.

Соблазнение: насколько успешно персонаж способен кого-то соблазнить и насколько он хорош в постели. При значении основы 10 вы весьма кокетливы и у вас есть кое-какой сексуальный опыт. При значении основы 13 вы с лёгкостью флиртуете с другими и вполне способны впечатлить своего партнёра в постели. При значении основы 16 вы могли бы зарабатывать своим телом в дорогом борделе. При значении основы 20 вам не дают прохода поклонники/поклонницы, а проведённая с вами ночь поистине незабываема.

Убеждение: способность персонажа заставить других что-то сделать или убедить их в своей правоте. При значении основы 10 вы достаточно убедительны и в корчме в большинстве случаев убеждаете проставиться других. При значении основы 13 вы способны отговориться от стражников, схвативших вас за мелкое преступление. При значении основы 16 вы можете вести дебаты в стенах Оксенфурта. При значении основы 20 вы искусный оратор, способный даже короля Радовида Свирепого уговорить пощадить мага.

Харизма: насколько хорошо персонаж находит общий язык с другими. При значении основы 10 вы можете быстро сдружиться спосетителями местной корчмы. При значении основы 13 вы располагаете к себе других и редко заводите врагов. При значении основы 16 вы душа компании и на вас трудно держать зло. При значении основы 20 вы могли бы уговорить разъярённого тролля успокоиться и пропустить кружечку за партией в гвинт.

РЕМЕСЛО

Алхимия (2): навык в создании зелий, масел, отваров и прочих алхимических составов. При значении основы 10 вы без особого труда готовите базовые рецепты вроде хлороформа. При значении основы 13 вы становитесь полноценным алхимиком, способным создавать ведьмачьи масла и эликсиры. При значении основы 16 вы опытный мастер, способный варить зелья даже без стандартных инструментов алхимика. При значении основы 20 вы знаток алхимии, создающий не только описанные в книгах составы, но и ведьмачьи отвары.

Взлом замков: насколько хорошо персонаж открывает замки без ключа. При значении основы 10 вы можете без особого труда взломать самый дешёвый замок. При значении основы 13 вы способны пробраться в большинство среднестатистических домов и взломать простой замок. При значении основы 16 вы при наличии времени вскроете банковский сейф. При значении основы 20 вы взламываете самые сложные замки и можете быстро вскрыть многие замки при помощи того, что есть под рукой.

Знание ловушек (2): умение делать и обезвреживать ловушки. СЛ проверки для того, чтобы заметить и обойти ловушку, зависит от результата проверки Знания ловушек. Активировав ловушку, противник либо попадает в захват, либо получает урон, равный 1d6 за каждые 2 уровня вашего навыка Знание ловушек. При значении основы 10 вы способны соорудить яму-ловушку с кольями на дне. При значении основы 13 вы умеете ставить силки и делать другие, более сложные ловушки. При значении основы 16 вы с лёгкостью спрячете в дикой местности сразу несколько ловушек. При значении основы 20 вы можете установить в городе растяжку или ловушку с подвешенным оружием.

Изготовление (2): насколько хорошо персонаж изготавливает и чинит оружие или броню. При значении основы 10 вы легко изготовите простейший щит или кинжал. При значении основы 13 вы способны выковать меч или сплести кольчугу для солдата регулярной армии. При значении основы 16 оружие вашей работы ценится высоко — настолько, что вы имеете право гравировать своё имя на клинке. При значении основы 20 вы признанный мастер, изготавливающий оружие высочайшего качества, которое пользуется огромным спросом.

Маскировка: насколько хорошо персонаж умеет изменять свою или чужую внешность и притворяться кем-то другим. При значении основы 10 вы вполне можете помочь другому замаскироваться, чтобы его не узнали. При значении основы 13 вы можете замаскировать себя или другого, например, под представителя определённой культуры или профессии. При значении основы 16 вы способны замаскироваться под конкретного человека/нелюдя. При значении основы 20 вы настоящий мастер маскировки, способный достоверно выдать себя или другого за кого угодно, независимо от пола и расы.

Первая помощь: насколько успешно персонаж останавливает кровотечение, вправляет сломанную кость или оказывает первую помощь при отравлении. При значении основы 10 вы умеете накладывать жгут и в целом знаете, что делать в экстренных ситуациях. При значении основы 13 вы обучены оказывать первую помощь и можете с лёгкостью обработать большинство неглубоких ран. При значении основы 16 вы умелый костоправ, способный быстро подготовить несколько пациентов для транспортировки к хирургу. При значении основы 20 вы не сможете провести полноценную хирургическую операцию, но вполне способны за несколько секунд вырвать пациента из лап смерти.

Подделывание: умение подделывать различные документы и деньги. При значении основы 10 вы можете подделать официальные документы или монеты, однако не стоит использовать их в больших городах — там, где больше вероятность проверки. При значении основы 13 вы способны изготовить фальшивые монеты, которые примет большинство торговцев, а также подделать документы, не требующие печати определённого человека. При значении основы 16 вы умелый фальсификатор, умеющий подделывать практически любые документы, даже те, на которых стоит чья-то личная печать. При значении основы 20 вы настоящий

Брендон об алхимии

Большинство не знают, что у алхимии вообще-то есть правила и что алхимические знания передаются от одного специалиста к другому. В Оксенфурте очень серьёзно относятся к этому искусству. Конечно, всегда есть невежественные ученики, что талдычат раз за разом: «Когда мы уже будем превращать что-нибудь в золото?» В этот момент алхимик швыряет в пламя горсть серы и отвечает, что для серьёзных исследований необходима тишина.

Брендон из Оксенфурта

Родольф об алхимии

Знаешь, я как-то пытался заняться алхимией. Не прокатило — повезло ещё в живых остаться. Алхимия — наука сложная, во многом из-за всех этих измерений и взвешиваний. Вот сижу я такой, отмеряю крохотными ложечками лошадиный кальций и мелкие кусочки сушёного корня мандрагоры добавляю. Варю всё ровно 45 минут и ещё 25 минут настаиваю. В итоге духу не хватило эту дрянь выпить: на вид — тина тиной. Хотел было вылить её в окно, да капнул на башмак, и она в нём дырку проела…

Родольф Казмер

О магах

Изучая историю, можно заметить, что по мере увеличения могущества маги становятся всё более лживыми, надменными и опасными. Если кто-то умеет не просто исцелять натоптыши, а кое-что посерьёзнее, советую держаться от него подальше.

Брендон из Оксенфурта

мастер-фальсификатор, вас наверняка разыскивают за распространение поддельных документов и фальшивомонетничество.

ВОЛЯ

Запугивание: насколько хорошо вы запугиваете другого, чтобы прогнать его или заставить что-то сделать. При значении основы 10 вы выглядите устрашающе и обычно вам в корчме никто угрожать не решится. При значении основы 13 вам не раз приходилось запугивать людей; вы многих способны устрашить, порой даже воинов. При значении основы 16 вы буквально излучаете угрозу и даже бывалые воины вас сторонятся. При значении основы 20 вам достаточно глянуть на человека, чтобы заставить его подчиниться.

Наведение порчи (2): мастерство в наведении порчи на людей или места. При значении основы 10 вы способны обратить энергию своей ненависти в простейшую порчу. При значении основы 13 вы имеете некоторые познания в чёрной магии, что позволяет эффективнее наводить порчу. При значении основы 16 вы хорошо разбираетесь в порче и можете перенаправить энергию своей боли, создав смертоносную порчу. При значении основы 20 ваше мастерство в наведении порчи столь велико, что даже бывалые ведьмы позавидуют.

Проведение ритуалов (2): навык в сотворении ритуальной магии. При значении основы 10 вы знаете и умеете проводить некоторые ритуалы. При значении основы 13 вы регулярно проводите ритуалы. При значении основы 16 вы способны провести ритуал в стрессовой ситуации и при этом добиться желаемого эффекта. При значении основы 20 вы можете провести любой ритуал, в который посвящены.

Сопротивление магии (2): устойчивость к действию магии. При значении основы 10 вы зачастую понимаете, когда на вас действует магия, и иногда можете от неё избавиться усилием воли. При значении основы 13 вы специально учились сопротивляться воздействию магии на разум и можете защититься от магов послабее. При значении основы 16 вы знаете пару приёмов, позволяющих защитить разум и тело от влияния магии, и можете блокировать чары опытных магов. При значении основы 20 вы практически невосприимчивы к магии и мало кто способен подчинить ваш разум.

Сопротивление убеждению: насколько трудно персонажа убедить, соблазнить или иначе изменить его мнение без насилия. При значении основы 10 вы не поддаётесь на уговоры, призванные заставить вас сделать что-то, чего вам совсем не хочется. При значении основы 13 вы способны устоять перед попытками соблазнения от достаточно привлекательных личностей и не согласиться с весомыми аргументами. При значении основы 16 вас считают упрямым, вас трудно сбить с толку резонными доводами или привлекательной внешностью. При значении основы 20 вы, однажды приняв решение, скорее всего, его не измените.

Сотворение заклинаний (2): насколько искусно персонаж творит магию при помощи заклинаний и их более простых аналогов — знаков. При значении основы 10 вы способны сотворять простейшие заклинания или знаки, но для всех заклинаний вам требуется произносить текст и делать пассы руками. При значении основы 13 вы довольно ловко творите знаки и заклинания; произносить текст вам приходится только для сложных и трудоёмких заклинаний. При значении основы 16 вы умелый маг и для сотворения сложных заклинаний вам достаточно жестов. При значении основы 20 вы можете щелчком пальцев творить самые сложные заклинания.

Храбрость: насколько ваш персонаж умеет справляться со страхом. При значении основы 10 вы достаточно спокойны и способны противостоять крепкому завсегдатаю корчмы. При значении основы 13 вы можете посмотреть в глаза кровожадному убийце и не убегаете при виде чудовищ. При значении основы 16 вы один из храбрейших и не дрогнете перед противником, которого не можете одолеть. При значении основы 20 вы вообще ничего не боитесь и совершенно спокойны, даже оказавшись лицом к лицу с жутким чудовищем.

Проверка навыков

Большая часть взаимодействий в настольной ролевой игре «Ведьмак» представляет собой проверку навыков, необходимую для того, чтобы одержать верх над другим персонажем или же совершить какое-то действие, требующее владения навыком. Всего существует три вида проверки навыков:

Встречная проверка

При проведении встречной проверки вы совершаете бросок 1d10 и прибавляете к результату броска уровень навыка и соответствующий параметр. Затем сравниваете сумму с тем, что получилось у противника. Побеждает персонаж с наибольшей суммой. При равных результатах проверки победа достаётся тому, кто защищается.

Пример: Геральт из Ривии сражается с капитаном наёмников. Он совершает атаку мечом, а наёмник пытается блокировать удар. Геральт делает бросок 1d10 (5), прибавляет к нему уровень навыка Владение мечом (11) и значение параметра Реакция (13). Общий результат его проверки равен 29. Наёмник делает бросок 1d10 (6), прибавляет к нему уровень навыка Владение мечом (6) и значение параметра Реакция (7). Общий результат его проверки составляет 19. Поскольку результат Геральта выше, его удар попадает по наёмнику.

Проверка сложности

При проведении проверки сложности (СЛ) или если целью является неживой объект, вы совершаете бросок 1d10 и прибавляете к результату уровень навыка и соответствующий параметр. Затем сравниваете полученный результат со СЛ проверки (см. таблицу на следующей странице). Если результат **больше** СЛ, то ваш персонаж успешно справляется с задачей. Если результат меньше или равен, он не справляется.

Пример: Лютика заперли в тюрьме Флотзама за жуткий дебош. К счастью, поскольку он часто здесь бывает, обыскивать его не стали. Лютик достаёт воровские инструменты и пытается вскрыть замок камеры, пока никто не видит. Лютик делает бросок 1d10 (3), прибавляет к нему свой уровень навыка Взлом замков (5) и значение параметра Ловкость (5). Общий результат его проверки равен 13. Этот результат должен быть больше СЛ замка, чтобы Лютик сумел его открыть. В данном случае СЛ замка 10. Лютик без особого труда вскрывает замок.

Преодоление СЛ противника

Для использования некоторых способностей необходимо преодолеть СЛ, зависящую от параметров противника. В этом случае вы действуете так же, как и в случае проверки сложности, но СЛ цели равна одному из её параметров, умноженному на 3. Если общий результат проверки меньше или равен СЛ цели, ваш персонаж терпит неудачу.

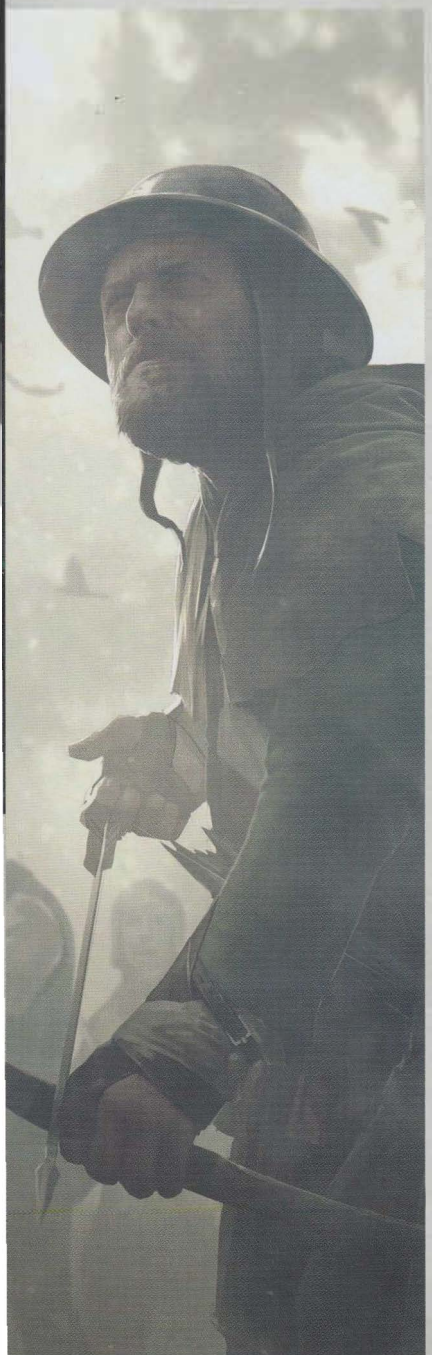
Пример: по пути в Каэр Трольде Мышовур встретил волка. У друида нет времени на сражение и потому он сотворяет инвокацию Друг животных, воздействуя магией на разум волка. Воля волка, умноженная на 3, даёт 12. Если общий результат проверки навыка Сотворение заклинаний будет больше 12, инвокация Мышовура сработает. Мышовур делает бросок 1d10 (9), прибавляет к нему уровень навыка Сотворение заклинаний (9) и значение параметра Воля (10). Общий результат проверки равен 28, что куда выше СЛ Воли волка. Мышовур успешно успокаивает животное.

Неизученные навыки

Иногда приходится проходить проверку навыка, который ваш персонаж не изучал. В таком случае вы всё равно можете совершить проверку, но к результату броска добавляется только соответствующий параметр.

Повторная проверка

В некоторых случаях у вас неограниченное число попыток для совершения проверки. Но при желании ведущий может ограничить это число в зависимости от ситуации — например, если персонаж пытается убедить стражника в том, что он вышестоящий офицер.



Критические успехи и провалы

Если при проверке навыка выпадет 1 или 10, бросок считается «критическим». Если выпало 10, сделайте ещё один бросок и прибавьте его результат к 10. Если выпала единица, вы обязаны бросить кость ещё раз и вычесть результат второго броска из своей основы. Если при втором броске выпало 10, он снова считается критическим: бросьте кость третий раз и прибавьте или вычтите результат, в зависимости от того, что выпало при первом броске, 10 или 1.

Успех

Если общий результат вашей проверки больше, чем СЛ или результат броска противника, вы успешно справляетесь с задачей и выполняете то, что задумали. Например, если вы хотели вскрыть замок, то при успехе это и делаете.

Модификаторы

Обстоятельства могут как помогать, так и мешать персонажу в применении навыка. Такие обстоятельства называются **модификаторами** (мод.). Модификаторы прибавляются к СЛ проверки.

Провал

Если общий результат вашей проверки меньше либо равен СЛ или результату броска противника, то считается, что ваш персонаж провалил проверку, и ничего не происходит. К примеру, если вы пытаетесь взломать замок, то вам это не удаётся и замок остаётся запертым. Если вы пытаетесь убедить кого-то в чём-то, то собеседник вам не верит.

Уровень сложности

Уровень сложности	Пример	СЛ
Легко	Сломать прогнившую деревянную дверь	10
Средне	Прокрасться мимо стражника	14
Сложно	Взломать хороший замок	18
Очень сложно	Попасть по цепи метательным топором с расстояния 10 метров	20
Практически невозможно	Голыми руками открыть крепостные ворота	30

Примеры модификаторов

Ситуация	Мод.
Нет нужных запчастей	+2
Нет нужных инструментов	+3
Вас что-то/кто-то отвлекает	+3
На вас нападают	+5
На пьяную голову	+3
Недосып	+3
Неблагоприятная обстановка	+4

Уровни освещения

Уровень освещения	Мод.
Яркий свет	+2
Дневной свет	0
Слабый свет	+2
Темнота	+5

Развитие

В настольной игре «Ведьмак», чтобы выжить, необходимо развиваться и зарабатывать репутацию. Чтобы поднять уровень навыка, вы можете потратить Очки Улучшения (О.У.), практиковать этот навык или обучиться ему у кого-то другого. Репутацию персонаж получает по решению ведущего за особенно впечатляющие свершения.

Повышение уровня

Чтобы повысить уровень навыка, необходимо вложить в этот навык Очки Улучшения (О.У.). В большинстве случаев для повышения на 1 уровень требуется потратить количество О.У., равное нынешнему уровню этого навыка. Чтобы повысить навык на несколько уровней, нужно в сумме потратить О.У. за каждый уровень. *Пример: если вы хотите повысить уровень навыка Владение мечом с 4 до 5, нужно вложить в него 4 О.У. Но если вы желаете повысить навык с 4 до 7, то необходимо вложить 15 О.У. (4 + 5 + 6 = 15).*

Опыт

Быстрее всего изучать навык можно, набираясь опыта. В конце партии ведущий выдаёт универсальные Очки Улучшения, которые игроки могут потратить на повышение уровня любого навыка, который они использовали в этом приключении. Как правило, ведущий распределяет О.У. по справедливости. Мы не советуем выдавать одному игроку более 6 О.У. за игровую партию, если только он не совершил нечто из ряда вон выходящее.

Помощь наставника

Если ваш персонаж найдёт учителя или наставника и станет совершенствовать навык под его началом, то может повысить этот навык и в итоге достичь в нём совершенства. Единственное условие — учитель должен иметь более высокий уровень навыка, чем ученик, и у него должно быть время на преподавание. Продолжительность обучения определяет ведущий; обычно каждый урок даёт от 1 до 5 О.У. Навык наставника Передача знаний показывает, насколько далеко вы можете продвинуться под его руководством. Чтобы определить, до какого уровня навыка учитель может довести ученика, он должен вычислить среднее между своими значениями навыка Передача знаний и навыка, которому он обучает. Например, наёмник с навыком Владение мечом 10 уровня и навыком Передача знаний 2 уровня может помочь другому персонажу развить Владение мечом лишь до 6 уровня. Но если у учителя Владение мечом только 8 уровня, а Передача знаний 10 уровня, то он научит Владению мечом до 8 уровня.

Изучение и практика

Персонаж может потратить какое-то время, самостоятельно изучая основы навыка. Но таким образом вы повысите уровень навыка только с +0 до +2: наставника у вашего персонажа нет, а значит, он будет совершать много ошибок во время обучения. Чтобы получить 1 О.У. для навыка, необходимо потратить день на штудирование книг или активную практику.

Повышение параметров

Путём интенсивных тренировок персонаж может улучшить не только навыки, но и свои параметры. Чтобы повысить значение параметра, нужно вложить в него О.У. в количестве, равном нынешнему значению параметра, умноженному на 10. Повышение основного параметра также повышает значения дополнительных параметров вроде Выносливости и ПЗ. При этом значение основного параметра не может быть больше 10.

Получение навыка

Чтобы получить навык 1 уровня, вы должны потратить 1 О.У. Если навык сложный, для получения 1 уровня требуется 2 О.У.

Сложные навыки

Навыки, отмеченные цифрой (2) (например, Язык и Тактика), — сложные для изучения. Для повышения уровня такого навыка нужно потратить О.У. в количестве, равном нынешнему уровню навыка, умноженному на 2.

Получаемые О.У.

О.У.	За что
1	Частое участие
2	Эффективное участие
3	Эффективное применение навыков
4	Сделал что-то впечатляющее
5	Нашёл нестандартное решение
6	Сделал что-то очень умное
7	Стал залогом успеха группы
8	Спас всю группу
9	Поразил ведущего до глубины души

Репутация

Репутация показывает, насколько широко персонаж известен своими деяниями, как добрыми, так и не очень. Репутация персонажа — это награда от ведущего игроку за определённые действия в ходе игры. Когда персонаж встречает новых людей (или нелюдей) в новой ситуации, репутация влияет на то, как его воспримут. Каждый, кого впервые встречает ваш персонаж, должен совершить бросок 1d10. Если результат броска равен либо ниже значения вашей репутации, то о вас уже наслышаны и реагируют согласно решению ведущего.

Важно помнить, что репутация бывает как хорошей, так и дурной. Ваш персонаж может прослыть великим победителем разбойников, но с тем же успехом он может быть известен как трус, что убегает от врагов сверкая пятками.

Использование репутации

Репутация имеет значение. В мире «Ведьмака» благодаря репутации персонаж может как попасть в передрягу, так и выбраться из неё. При попытке кого-либо убедить (или в ходе Словесной дуэли) вы можете попытаться подавить собеседника авторитетом. Если собеседник знает о репутации вашего персонажа, вы оба совершаете встречную проверку. Результат проверки высчитывается по следующей формуле:

1d10 + Воля + уровень репутации

Если ваш бросок успешный, то собеседник знает вашу репутацию и постоянно о ней думает. Если ваша репутация положительная, вы получаете бонус +3 к разговорным навыкам, связанным с репутацией.

Уровни репутации

Уровень	Кто о вас знает
1	Любой, кто был тогда рядом
2	В определённых кругах проходил слушок
3	Все знакомые, коллеги и друзья
4	Говорят по всему региону
5	Ваше имя знают за пределами региона
6	Знают в лицо даже за пределами региона
7	Пара бардов рассказывают о вас в других королевствах
8	Все барды знают ту историю
9	Ваше имя знают и короли Севера, и император Нильфгаарда
10	Ваше имя стало нарицательным

Дурная репутация

Если у вашего персонажа или его противника отрицательный показатель репутации, то он известен своей трусостью или другим неприглядным качеством.

Разная репутация

Добросердечный торговец, не раз жертвовавший деньги на благотворительность, не получает бонусов к Запугиванию, а репутация бездушного убийцы не даёт бонусов к Харизме.

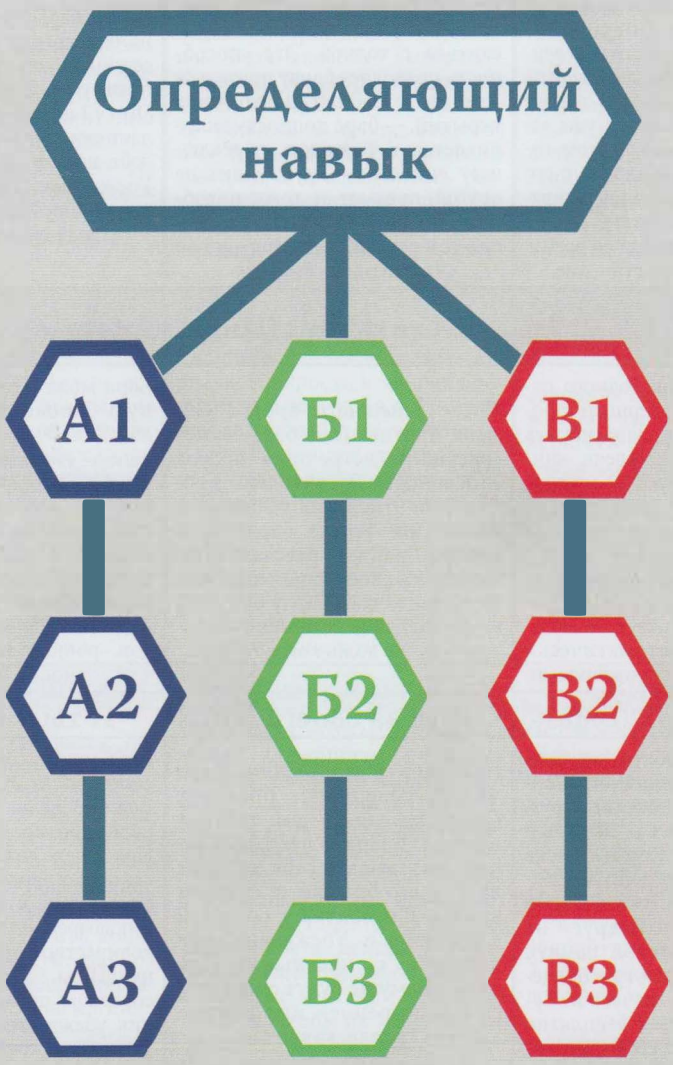
Прозвища

С разрешения ведущего вы можете добавить к имени своего персонажа почётное прозвище в зависимости от репутации. Прозвище может быть любое, от Золотого Рыцаря до Остроязыкого. Это никоим образом не влияет на саму репутацию, но позволяет ей стать чем-то осязаемым для вашего персонажа. Одно дело, когда у персонажа репутация 5 и его узнают в корчме, и куда лучше, если люди шепчутся об Олафе Великаньей Смерти.

Древо навыков

У каждой профессии в настольной ролевой игре «Ведьмак» есть древо навыков, состоящее из трёх ветвей. Каждая ветвь представляет собой какое-то одно направление данной профессии. «Корнем» такого древа служит определяющий навык профессии. По мере развития персонажа вы можете использовать Очки Улучшения, чтобы максимально продвинуться по одной ветви или же взять от всего понемногу. Вложив 5 очков в одну способность, вы получаете доступ к следующей способности этой ветви со значением 0.

Получение очко́в в новой способности происходит аналогично получению очков в новом навыке. Вы можете изучать любые способности, начиная с определяющего навыка, но изучение должно проходить строго по одной из ветвей (например, от определяющего навыка к А1, Б1 или В1). Нельзя «перепрыгивать» с одной ветви на другую — например, если вы дошли до А3 и хотите получить способность Б3, то нужно предварительно изучить все остальные способности ветви Б. Это позволяет использовать несколько вариаций одной и той же профессии и в итоге получить разные полезные черты



Три торговца

Редко случается, чтобы два разных человека выполняли одну и ту же работу абсолютно одинаково. Особенно это касается профессий в данной книге. Древо навыков даёт три варианта развития персонажа, связанных с ключевыми навыками профессии, что позволяет выбрать, по какому пути пойдёт ваш персонаж и, соответственно, какие способности он будет изучать. Для примера возьмём профессию торговца. Один игрок может избрать путь **посредника** и сосредоточиться на скупке разных вещей. Наличие такого торговца в группе означает, что у персонажей всегда будут снаряжение, боеприпасы и нужные ингредиенты. Другой игрок пойдёт по пути **человека со связями**, раскидывая сеть информаторов и налаживая связи по всему Континенту. Такой персонаж всегда обеспечит группу нужной информацией, и раскрытие тайн не составит труда. Третий игрок может выбрать стезю **гавенкара**, используя навыки для увеличения своего авторитета и сбора группы разбойников и опасных наёмников. Благодаря такому торговцу группа не попадёт впросак в неблагополучном районе города. При желании вы можете изучать способности из всех трёх ветвей профессии, создавая мастера на все руки, что пригодится в любой ситуации. Единственный минус — он не столь опытен в каком-то определённом аспекте своей профессии.

Древо навыков барда

Уличное выступление (Эмп)

Бард весьма полезен в группе, особенно когда у вас не хватает денег. Бард может потратить час времени и совершить проверку **Уличного выступления** в центре ближайшего города. Результат броска — это сумма, которую бард заработал за время уличного выступления. Критический провал может снизить результат броска. Отрицательный результат означает, что бард не только не заработал денег, но и был освистан местными, что даёт ему штраф –2 к Харизме при контакте со всеми в этом городе на остаток дня.

Обольститель	Информатор	Интриган
Повторное выступление (Эмп)	**Незаметность (Инт)**	**Коварство (Эмп)**
Перед проверкой Уличного выступления бард может совершить проверку **Повторного выступления** со СЛ, установленной ведущим, чтобы определить, выступал ли он в этом городе раньше. При успехе бард уже завоевал популярность в этом городе. В таком случае доход с его Уличного выступления удваивается, а сам бард получает бонус +2 к Харизме при общении со всеми, кто пришёл на выступление.	Бард может совершить проверку **Незаметности** против Внимания нескольких целей, чтобы слиться с толпой. Эта способность позволяет барду прятаться даже там, где нет подходящих укрытий, — бард попросту вклинивается в разговор, переключает внимание окружающих на другой предмет и тому подобное. Эта способность не работает в том случае, если бард одет во что-то очень броское.	Когда бард пытается повлиять на одного или нескольких собеседников, он может совершить проверку **Коварства** против Эмп × 3 цели. При успехе бард делает ехидное замечание, которое даёт штраф –1 к Соблазнению, Убеждению, Лидерству, Запугиванию или Харизме цели за каждый пункт свыше СЛ.
Заворожить публику (Эмп)	**Пустить слух (Инт)**	**Подколка (Эмп)**
Выступая в течение полного раунда, вы можете совершить проверку способности **Заворожить публику**, чтобы привлечь внимание всех в радиусе 20 метров. Любой персонаж, чей результат проверки Сопротивления убеждению будет ниже вашего изначального, может только стоять и наблюдать, пока не выбросит более высокий результат. Атакованные цели автоматически перестают быть заворожёнными.	После успешного броска Обмана против цели бард может совершить встречный бросок способности **Пустить слух** против Сопротивления убеждению цели. При успехе барда цель распространяет рассказанную им ложь в своём поселении или группе, что даёт барду бонус +2 к Обману при попытке рассказать ту же ложь кому-то ещё.	Бард может совершить встречную проверку способности **Подколка** против Сопротивления убеждению цели. При успехе бард дразнит цель, осыпает её угрозами и ругательствами до тех пор, пока цель не нападёт. Цель получает штраф к атаке и защите, равный половине значения **Подколки** барда и длящийся количество раундов, равное значению способности **Подколка**.
Добрый друг (Эмп)	**Сойти за своего (Инт)**	**И ты, Брут (Эмп)**
Один раз за игровую партию бард может совершить проверку способности **Добрый друг**, чтобы найти друга, который помог бы ему. Результат броска необходимо распределить между 3 категориями, указанными в таблице «Добрый друг» на полях. Друг по старой памяти окажет вам одну услугу в пределах разумного, после чего не будет больше помогать бесплатно и его нужно будет уговаривать.	Находясь в поселении, бард может совершить проверку **Сойти за своего** (см. таблицу на полях). При успехе бард узнаёт, как выдать себя за местного, и его больше не считают чужим. Он получает бонус +2 к Харизме и Убеждению при общении с местными. При этом к нему не будут относиться с подозрением или подвергать травле, как чужака.	Бард может совершить проверку способности **И ты, Брут** против Воли × 3 цели, чтобы настроить цель против одного союзника. При успехе ложь или полуправда, сказанная бардом, заставляет цель относиться к своему союзнику с подозрением и враждебностью количество дней, равное значению **И ты, Брут**, или пока цель не совершит проверку Сопротивления убеждению, результат которой выше результата **И ты, Брут**.

Заворожить публику

При попытке заворожить публику на достаточно большой площади с множеством людей успешно пройденная проверка со СЛ 15 позволяет создать вокруг барда плотную толпу, для прохода через которую требуется проверка Силы или Атлетики со СЛ 15. Помните, что враги и неразумные существа получают бонус +10 против завораживания.

Добрый друг

Значение	Стоимость
Поселение	
Деревня	3
Посёлок	4
Город	5
Столица	10
Профессия	
Простолюдин	3
Корчмарь	5
Ремесленник	6
Стражник	8
Дворянин	10
Влиятельность	
Низкая	2
Средняя	5
Высокая	10

Сойти за своего

Поселение	СЛ
Деревня	25
Посёлок	20
Город	15
Столица	10

Древо навыков ведьмака

Подготовка ведьмака (Инт)

Большинство ведьмаков проводят детство и юность в крепости, корпя над пыльными томами и проходя чудовищные боевые тренировки. Многие говорят, что главное оружие ведьмака — это знания о чудовищах и умение найти выход из любой ситуации. Находясь в опасной среде или на пересечённой местности, ведьмак может снизить соответствующие штрафы на половину значения своего навыка **Подготовка ведьмака** (минимум 1). **Подготовку ведьмака** также можно использовать в любой ситуации, где понадобился бы навык Монстрология.

Магический клинок	Мутант	Убийца
Медитация	**Крепкий желудок**	**Отбивание стрел (Лвк)**
Ведьмак может войти в медитативный транс, что позволяет ему получить все преимущества сна, но при этом сохранять бдительность. Во время медитации ведьмак считается находящимся в сознании для того, чтобы заметить что-либо в радиусе в метрах, равном удвоенному значению его **Медитации**.	За годы употребления ядовитых ведьмачьих эликсиров ведьмаки привыкают к токсинам. Ведьмак может выдержать отвары и эликсиры суммарной токсичностью на 5 % больше за каждые 2 очка, вложенные в способность **Крепкий желудок**. Эта способность развивается аналогично прочим навыкам. На 10 уровне максимальная токсичность для ведьмака равна 150 %.	Ведьмак может совершить проверку этой способности со штрафом –3, чтобы отбить летящий физический снаряд. При отбивании ведьмак может выбрать цель в пределах 10 м. Эта цель должна совершить действие защиты против броска **Отбивания стрел** ведьмака, или она будет ошеломлена из-за попадания отбитого снаряда.
Магический источник	**Ярость**	**Быстрый удар (Реа)**
По мере того как ведьмак всё больше использует знаки, его тело постепенно привыкает к течению магической энергии. Каждые 2 очка, вложенные в способность **Магический источник**, повышают значение Энергии ведьмака на 1. Когда эта способность достигает 10 уровня, максимальное значение Энергии ведьмака становится равно 7. Эта способность развивается аналогично прочим навыкам.	Будучи отравленным, ведьмак впадает в ярость и наносит дополнительно 1 урон в ближнем бою за каждый уровень **Ярости**. В этом состоянии единственная цель ведьмака — добраться до безопасного места или убить отравителя. Действие **Ярости** заканчивается одновременно с действием яда. Ведьмак может попытаться избавиться от **Ярости** раньше, совершив проверку Стойкости со СЛ 15.	Закончив свой ход, ведьмак может потратить 5 очков Вын и совершить проверку **Быстрого удара** со СЛ, равной Реа противника × 3. При успехе ведьмак совершает ещё одну атаку в этот раунд против этого противника, которая может включать в себя разоружение, подсечку и прочие атаки.
Гелиотроп (Воля)	**Трансмутация (Тел)**	**Вихрь (Реа)**
Когда ведьмак становится целью заклинания, инвокации или порчи, он может совершить проверку способности **Гелиотроп**, чтобы попытаться отменить эффект. Он должен выкинуть результат, который больше либо равен результату его противника, а также потратить количество Выносливости, равное половине Выносливости, затраченной на сотворение магии.	Принимая отвар, ведьмак может совершить проверку **Трансмутации** со СЛ 18. При успехе тело ведьмака принимает в себя несколько больше мутагена, чем обычно, что позволяет получить бонус в зависимости от принятого отвара (см. таблицу на полях). Длительность действия отвара уменьшается вдвое. Дополнительные мутации слишком малы, чтобы их заметить.	Потратив 5 очков Вын за раунд, ведьмак может закрутиться в **Вихре**, совершая каждый ход по одной атаке против всех, кто находится в пределах дистанции его меча. Проверка **Вихря** считается проверкой атаки. Находясь в **Вихре**, ведьмак может только поддерживать его, уклоняться и передвигаться на 2 метра за раунд. Любое другое действие или полученный удар прекращают Вихрь.

Трансмутация

Отвар
Главоглаз Любой, кто контактирует с вашей слюной, имеет 50%-ный шанс отравиться.
Накер Ваши ноги становятся сильнее, и значение Прж увеличивается на 3 м.
Полуденница Ваши глаза меняются, и уровень освещения на вас больше не влияет.
Катакан Ваши надпочечники меняются, позволяя восстанавливать 3 ПЗ, когда вы наносите урон.
Виверна Ваши мускулы становятся сильнее, что даёт +5 к Скор, что также влияет на Бег.
Тролль Ваше тело и кости становятся крепче. Вы наносите дополнительно 1d6 физического урона.
Бес Ваши глаза незаметно меняются, взгляд становится зачаровывающим. Вы получаете +4 к Харизме, Соблазнению и Убеждению.
Кладбищенская баба Ваше тело незаметно меняется, позволяя получить 10 Вын при убийстве цели.
Волколак Ваши челюсти становятся сильнее, а зубы слегка заостряются. Вы можете атаковать укусом, нанося 2d6 урона.
Грифон Ваши глаза меняются, позволяя видеть куда дальше. Вы получаете +4 к Вниманию.

Отбивание бомб

Бомбы и другие атаки, поражающие зону, взрываются после отбивания. Если вторая цель уклоняется от атаки, совершите бросок по таблице разброса (см. стр. 152), чтобы определить, куда попадёт снаряд.

Древо навыков воина

Крепче стали (Тел)

Настоящие воины — будь то темерские «Синие полоски» или нильфгаардцы из бригады «Импера» — никогда не сдаются. Когда ПЗ воина опускается до 0 или ниже, он может совершить проверку навыка **Крепче стали** со СЛ, равной количеству отрицательных ПЗ × 2, чтобы продолжить сражаться. При провале воин оказывается при смерти. При успехе он может продолжать сражение, как если бы его ПЗ были ниже порога ранения. Получив урон, он вновь должен совершить проверку со СЛ, зависящей от его ПЗ.

Стрелок	Охотник за головами	Потрошитель
Максимальная дистанция (Лвк)	**Ищейка (Инт)**	**Неистовство (Воля)**
Совершая дистанционную атаку, которая получила бы штраф за дистанцию, воин может уменьшить штраф на половину **Максимальной дистанции**. Он также может совершить проверку способности **Максимальная дистанция** со СЛ 16, чтобы атаковать цель на расстоянии до 3 дистанций своего оружия со штрафом –10. Этот штраф можно уменьшить, применив данную способность.	При выслеживании цели воин добавляет значение **Ищейки** к проверкам Выживания в дикой природе, чтобы найти след или пройти по нему. Если воин теряет след во время выслеживания с помощью этой способности, он может совершить проверку **Ищейки** со СЛ, определяемой ведущим, чтобы немедленно вновь найти след.	Воин может совершить проверку **Неистовства** со СЛ, равной его Эмп × 3. При успехе воин становится невосприимчив к ужасу, влияющим на эмоции заклинаниям и Словесной дуэли на количество раундов, равное удвоенному значению **Неистовства**. В это время ярость застилает разум воина и он полностью отдаётся во власть инстинктов.
Двойной выстрел (Лвк)	**Ловушка воина (Рем)**	**Двуручник (Тел)**
Совершая дистанционную атаку из лука или метательным оружием, воин может совершить проверку способности **Двойной выстрел** вместо соответствующего оружию навыка. При попадании воин выпускает в цель два снаряда, повреждая две случайные части тела. Даже если атака была прицельной, второй снаряд попадёт в случайную часть тела.	Воин может совершить проверку способности **Ловушка воина**, чтобы установить самодельную ловушку в определённой зоне. Вид ловушки определите по таблице «Ловушки воина». Воин может создать ловушку только одного вида за раз. У каждой ловушки есть растяжка радиусом 2 метра, для её обнаружения требуется совершить проверку Внимания со СЛ, равной проверке **Ловушки воина**.	Потратив 10 очков Вын и совершив проверку способности **Двуручник** со штрафом –3 против защиты противника, воин может совершить одну атаку, которая наносит двойной урон и считается пробивающей броню. Если его оружие уже пробивающее броню, оно становится улучшенным пробивающим броню. Улучшенное пробивающее броню оружие с этой способностью наносит 3d6 дополнительного урона.
Точный прицел (Лвк)	**Тактическое преимущество (Инт)**	**Игнорировать удар (Тел)**
Если воин совершает критическую атаку дистанционным оружием, он может немедленно совершить проверку **Точного прицела** со СЛ, равной Лвк × 3 цели. При успехе воин добавляет значение способности **Точный прицел** к критическому броску. Эти очки влияют только на определение положения критического ранения.	Вместо перемещения воин может совершить проверку **Тактического преимущества**, чтобы оценить группу противников. Воин получает бонус +3 к атаке и защите на один раунд против всех врагов в пределах 10 метров, чья Лвк × 3 меньше, чем результат проверки. Также эта способность позволяет понять, что собирается делать каждый из врагов, на которых она действует.	Количество раз за игровую партию, равное Тел воина, он может потратить 10 очков Вын, чтобы немедленно совершить проверку способности **Игнорировать удар**, когда противник наносит ему критическое ранение. Если результат проверки выше проверки атаки противника, воин отменяет критическое ранение, как если бы атака противника не была критической.

Ловушки воина

Вид ловушки	СЛ
Опутывающая Жертва должна пройти проверку с определённой СЛ, чтобы высвободиться из захвата.	14
Обезоруживающая Эта ловушка бьёт в районе плеч жертвы, выбивая у неё из рук оружие.	18
Ослепляющая Эта ловушка бросает песок/грязь в глаза жертвы, ослепляя её.	16
Подсекающая Эта ловушка бьёт невысоко над землёй, сбивая жертву с ног.	14
Кровопускательная Эта ловушка забрасывает шипами, после попадания которых жертва начинает истекать кровью.	18
Дезориентирующая Эта ловушка бьёт жертву по голове или в живот с достаточной силой, чтобы дезориентировать её.	16

Блокирование двойного выстрела

За одно действие от Двойного выстрела можно уклониться; также за одно действие Двойной выстрел можно блокировать щитом. На парирование Двойного выстрела налагается штраф –6 вместо –3.

Древо навыков жреца

Посвящённый (Эмп)

В большинстве церквей мира рады посетителям. Служители храмов помогают местным жителям и с радостью принимают новообращённых в свою веру. Жрец может совершить проверку навыка **Посвящённый** (СЛ определяет ведущий) в храме своей религии, чтобы получить бесплатный кров, исцеление и прочие услуги на усмотрение ведущего. Навык **Посвящённый** также можно использовать при общении с единоверцами, но получите вы куда меньше, чем в церкви. **Посвящённый** не действует при общении с теми, кто исповедует другую веру.

Проповедник	Друид	Фанатик
Божественная сила	**Единение с природой**	**Кровавые ритуалы (Воля)**
Укрепляя связь с божеством, жрец может повысить своё значение Энергии на 1 за каждый уровень **Божественной силы**. Таким образом, значение Энергии жреца на 10 уровне будет равно 12. Эта способность развивается аналогично прочим навыкам и суммируется с Единением с природой. Значение Энергии в этом случае общее.	Укрепляя связь с природой, жрец может повысить своё значение Энергии на 1 за каждый уровень **Единения с природой**. Таким образом, значение Энергии жреца на 10 уровне будет равно 12. Эта способность развивается аналогично прочим навыкам и суммируется с Божественной силой. Значение Энергии в этом случае общее.	Проводя ритуал, жрец может совершить проверку способности **Кровавые ритуалы** со СЛ, равной СЛ ритуала. При успехе жрец проводит ритуал без необходимых алхимических субстанций, жертвуя при этом 5 ПЗ в виде крови за каждую недостающую субстанцию. Это может быть и чужая кровь, но только пролитая во время данного ритуала.
Божественный авторитет (Эмп)	**Знаки природы (Инт)**	**Рвение (Эмп)**
Для крестьян и простого люда жрецы — проводники воли богов. Жрец может добавить значение **Божественного авторитета** к своим проверкам Лидерства, если он находится в области, где исповедуют ту же религию. Если жрец находится за пределами такой области, то он добавляет половину значения способности.	Находясь среди природы, друид может совершить проверку способности **Знаки природы** со СЛ, определяемой ведущим. При успехе друид по знакам узнаёт, кто в этом месте был и что делал. Эта проверка даёт только локальную информацию и не позволяет выслеживать.	Жрец может совершить проверку **Рвения** против текущего значения Инт×3 цели. При успехе слова жреца ободряют цель, что даёт ей 1d6 временных ПЗ за каждый пункт сверх СЛ (максимум 5). Этот эффект длится количество раундов, равное значению **Рвения**×2, и на одну цель его можно использовать только раз в день.
Предвидение (Воля)	**Союзник природы (Воля)**	**Слово божье (Эмп)**
По решению ведущего жрец может получить видение будущего, на 3 раунда впав в состояние кататонии. После этого жрец может совершить проверку **Предвидения** со СЛ, определяемой ведущим, чтобы расшифровать полученные видения, которые представляют собой смесь символов и метафор.	Друид добавляет способность **Союзник природы** к любым проверкам Выживания в дикой природе для обращения с животными. Друид также может сдружиться с животным, потратив полный раунд и совершив проверку **Союзника природы**. Зверь или иное животное становится союзником друида на количество часов, равное значению способности **Союзник природы**. Данная способность не действует на чудовищ.	Жрец может совершить проверку способности **Слово божье**, чтобы убедить слушателей, что его устами говорит божество. Любой, кто провалит проверку Сопротивления убеждению, будет считать жреца мессией и следовать за ним. Количество последователей жреца равно значению его **Слова божьего**. Если у последователей нет блоков параметров, используйте для них параметры разбойников.

Союзник природы

Приказ	СЛ
Нападай	10
Защищай цель	14
Подвези меня	15
Принеси мне кое-что	17
Притащи мне кое-кого	15
Стой	10
Карауль	16
Охраняй территорию	15
Иди в знакомое место	15
Не трогай	14
Отступай	10

СЛ союзника

Животное (зверь)	СЛ
Кошка	12
Собака	10
Птица	14
Змея	16
Лошадь	14
Боевой конь	16
Вол	17
Мул	14
Волк	16
Дикая собака	15

Последователи

Когда ваш персонаж отдаёт своим последователям действительно странный или неестественный для него приказ, совершите проверку Слова божьего со СЛ, определяемой ведущим. Вы можете провалить проверку 3 раза, после чего последователи покинут вашего персонажа. Если при последней проверке выпадет 1, то последователи нападут на вас или объявят еретиком.

Древо навыков мага

Полезные связи

Значение	Очки
Поселение	
Деревня	3
Посёлок	4
Город	5
Столица	10
Профессия	
Корчмарь	3
Ремесленник	5
Стражник	6
Маг	8
Дворянин	10
Влиятельность	
Низкая	2
Средняя	3
Высокая	5
Отношения	
Шантаж	3
Долг	5
Дружелюбие	6
Роман	8
Подчинение	10

Отношения

Отношения с агентом показывают, насколько этот агент готов вам помогать. Полностью подчинённые существа помогут в любом случае. Те, с кем у вас роман, помогут практически во всём, пока вы поддерживаете романтические отношения. Дружелюбных агентов нужно убедить рискнуть ради вас. Должники окажут только одну услугу. Шантажируемые агенты сделают всё что угодно, но есть 50%-ный шанс, что они вас предадут.

Лимит мутаций

Мутировать одного персонажа можно максимум два раза. Новые мутации применяются взамен имеющихся.

Магические познания (Инт)

Для того чтобы стать полноправным магом, способный к магии адепт должен пройти обучение в одной из магических академий. Маг может совершить проверку **Магических познаний**, если ему попадётся магический феномен, если он увидит незнакомое заклинание или захочет узнать ответ на какой-то теоретический вопрос. СЛ проверки определяется ведущим. При успехе маг узнаёт всё, что касается данного магического феномена. Проверка **Магических познаний** также может заменить проверку Внимания для обнаружения использованной магии и ду́хов.

Политик	Учёный	Архимаг
Строить козни (Инт)	**Анализ (Инт)**	**Укрепление связи**
Маг может совершить проверку способности **Строить козни** со СЛ, равной Инт×3 цели. При успехе маг получает бонус +3 к Обману, Соблазнению, Запугиванию или Убеждению против этой цели благодаря знаниям о её сильных и слабых сторонах. Бонус действует количество дней, равное значению способности **Строить козни**.	Потратив час на изучение алхимического состава, маг может совершить проверку **Анализа** со СЛ, равной СЛ Изготовления этого алхимического состава + 3. При успехе маг выводит и записывает формулу этого состава. СЛ создания предмета по воссозданной формуле на 3 пункта выше, но в итоге маг получает желаемый предмет.	По мере того как маг всё больше использует магию, его тело постепенно привыкает к течению магической энергии. Каждое очко, вложенное в способность **Укрепление связи**, повышает значение Энергии мага на 2. Когда эта способность достигает 10 уровня, максимальное значение Энергии мага равно 25. Эта способность развивается аналогично прочим навыкам.
Сплетни (Инт)	**Дистилляция (Рем)**	**Устойчивость к двимериту (Воля)**
Потратив час времени, маг может совершить проверку **Сплетен** против Эмп×3 цели. При успехе маг успешно распускает слухи о цели по всему поселению, что снижает репутацию цели на половину значения **Сплетен** мага на количество дней, равное значению этой способности.	Маг может совершить проверку **Дистилляции** вместо Алхимии при изготовлении алхимического состава. При успехе маг создаёт порцию состава, действующую в полтора раза эффективнее обычной порции — это относится к длительности, урону или СЛ сопротивления на выбор мага. Округление эффекта всегда идёт вниз.	Маг может совершить проверку **Устойчивости к двимериту** со СЛ 16 в любой момент, когда на него обычно может воздействовать двимерит. При успехе маг способен противостоять эффекту двимерита: у него кружится голова и он испытывает дискомфорт, но сохраняет половину Энергии и способность сотворять заклинания.
Полезные связи (Инт)	**Мутация (Инт)**	**Усиление магии (Воля)**
Один раз за игру маг может совершить проверку **Полезных связей**, чтобы вспомнить о комто, кто мог бы быть полезен. Результат проверки необходимо распределить между четырьмя категориями, указанными в таблице на полях, чтобы понять, кто этот знакомый. То, как агент будет помогать магу, зависит от их отношений.	Маг может потратить полный день и всю свою Выносливость на проведение экспериментов над целью, чтобы совершить бросок **Мутации** со СЛ, равной (28 – (Тел + Воля цели) / 2), и мутацией изменить цель. При успехе цель получает возможность использовать мутаген с подходящей малой мутацией. При провале цель оказывается при смерти и получает крупную мутацию.	Маг может обрести огромное могущество, проводя магическую энергию через разные фокусирующие магические предметы. Маг может совершить проверку **Усиления магии** со СЛ 16 перед сотворением заклинания или проведением ритуала. При успехе маг может провести магическую энергию через любые 2 фокусирующих предмета по своему выбору, снижая затраты Выносливости вдвое.

Древо навыков медика

Лечащее прикосновение (Рем)

Кто угодно может перевязать рану, но только у медика достаточно знаний, чтобы проводить сложные хирургические операции. Медик с навыком **Лечащее прикосновение** — единственный, кто способен вылечить критическое ранение. Для исцеления критического ранения медик должен успешно совершить несколько проверок **Лечащего прикосновения** — число их зависит от серьёзности критического ранения. СЛ проверки также зависит от серьёзности критического ранения. Помимо этого, **Лечащее прикосновение** можно использовать вместо проверки Первой помощи.

Хирург	Травник	Анатом
Диагноз (Инт)	**Палатка лекаря (Рем)**	**Кровавая рана (Инт)**
При возможности осмотреть раненое существо медик может совершить проверку **Диагноза** со СЛ, определяемой ведущим. При успехе он обнаруживает все критические ранения цели и узнаёт, сколько пунктов здоровья у неё осталось. Это также даёт бонус +2 ко всем проверкам Лечащего прикосновения для лечения этих ран.	**Палатка лекаря** позволяет совершить проверку со СЛ, определяемой ведущим, чтобы создать укрытие с оптимальными условиями для лечения. Это требует 1 часа, но добавляет бонус +3 к совершённым внутри проверкам Лечащего прикосновения/Первой помощи и +2 к скорости исцеления любого, кто находится в палатке, на количество дней, равное значению **Палатки лекаря**.	Нанося урон клинковым оружием, медик может совершить проверку способности **Кровавая рана** со СЛ 15. При успехе после этой атаки цель начинает истекать кровью со скоростью 1 урон за каждые 2 пункта свыше установленной СЛ за раунд. Кровотечение можно остановить только проверкой Первой помощи со СЛ, равной результату проверки **Кровавой раны**.
Осмотр (Инт)	**Подручные средства (Инт)**	**Практическая резня (Инт)**
Перед проверкой Лечащего прикосновения медик может потратить ход и совершить проверку **Осмотра** со СЛ, зависящей от серьёзности критического ранения. При успехе медик понимает природу ранения и за каждые 2 пункта проверки свыше СЛ (минимум 1) хирургическая операция займёт на 1 ход меньше.	Медик может совершить проверку **Подручных средств** со СЛ, равной СЛ Изготовления определённого лечащего алхимического состава, чтобы заменить его чем-то, что у него есть в наличии. Проверка занимает 1 раунд, и её можно повторить при провале. **Подручные средства** весьма специфичны и действуют только на конкретную рану.	Медик может совершить проверку способности **Практическая резня** со СЛ, равной Тел × 3 противника, чтобы обычные и критические ранения противника исцелялись в два раза медленнее. Другие медики могут нейтрализовать этот эффект при помощи Эффективной хирургии и предметов, повышающих скорость исцеления обычных и критических ран.
Эффективная хирургия (Рем)	**Растительное лекарство (Рем)**	**Калечащая рана (Инт)**
Перед тем как начать лечить критическое ранение, медик может совершить проверку **Эффективной хирургии** со СЛ, равной СЛ проверки Лечащего прикосновения, необходимой для лечения данного ранения. При успехе медик зашивает раны столь искусно, что они исцеляются в два раза быстрее. Эту способность можно использовать при лечении как критических ранений, так и обычных.	Смешав алхимические субстанции, медик может создать растительное лекарство, которое даёт бонусы/эффекты в зависимости от состава (см. таблицу **Растительные лекарства** на полях). Каждое лекарство хранится максимум 3 дня, после истечения этого срока его нельзя использовать. Чтобы получить бонус, лекарство следует сжечь или разжевать; его хватает только на одно применение. Создание лекарства занимает 1 ход.	Медик может совершить проверку способности **Калечащая рана** против защиты цели. Эта атака даёт штраф –6 к попаданию, но при успехе снижает Реакцию, Телосложение или Скорость цели на 1 пункт за каждые 3 пункта свыше броска защиты. Штраф можно снять, только совершив проверку Эффективной хирургии с результатом выше результата атаки медика.

Лечение критических ранений

Подробнее о лечении критических ранений см. на стр. 173.

Растительные лекарства

Лекарство	СЛ
Купорос + Ребис +15 ПЗ на 1 час	18
Квебрит + Солнце Избавляет от боли на 1 час, уменьшая на 4 штрафы от критических ранений и состояния при смерти.	14
Эфир + Аер Отменяет штрафы за слабое освещение на 1 час, но в 2 раза увеличивает штрафы за яркий свет.	14
Фульгор + Киноварь +3 против Запугивания на 1 час	15
Гидраген + Ребис +3 к Соблазнению на 1 час	15
Эфир + Купорос +3 к Вниманию на 1 час	15
Киноварь + Квебрит +15 к Выносливости на 1 час	18
Фульгор + Солнце Погружает вас в подобную смерти кому на 1 час.	18
Аер + Гидраген Позволяет без штрафов не спать ночь.	17
Киноварь + Солнце +3 к Реакции на 10 раундов	15

Древо навыков преступника

Профессиональная паранойя (Инт)

Все преступники, будь то убийцы, воры, фальшивомонетчики или контрабандисты, обладают обострённым чутьём на опасность — фактически профессиональной паранойей, благодаря которой они избегают поимки. Когда преступник оказывается в пределах 10 метров от ловушки (включая экспериментальные ловушки, ловушки воина и засады), он может немедленно совершить проверку **Профессиональной паранойи** либо против СЛ обнаружения ловушки, либо против Скрытности засады, либо против заданной ведущим СЛ. Даже если преступник не заметит ловушки, чутьё всё равно ему подскажет, что тут что-то не так.

Вор	Атаман	Ассасин
Присмотреться (Инт)	**Уязвимость (Эмп)**	**Прицеливание (Лвк)**
Преступник может потратить час, чтобы побродить по улицам поселения и совершить проверку способности **Присмотреться** со СЛ, указанной в таблице на полях. При успехе преступник запоминает маршруты патрулей, расположение улиц и укрытий, что даёт ему бонус +2 к Скрытности в этом районе на количество дней, равное значению **Присмотреться**.	Преступник может совершить встречную проверку **Уязвимости** против навыка Обман разумной цели, чтобы определить самую дорогую для цели вещь или личность. Это также даёт преступнику бонус +1 к Запугиванию за каждые 2 пункта свыше Обмана цели. Этот бонус действует до тех пор, пока уязвимость цели не изменится.	Преступник, не участвующий в бою, может потратить раунд, чтобы прицелиться, и совершить проверку **Прицеливания** со СЛ, равной Реа × 3 цели, чтобы получить бонус к следующей атаке, равный половине значения **Прицеливания**. Если преступника заметят после броска, но до атаки, бонус снижается в два раза.
Повторный взлом (Инт)	**Взять на заметку (Воля)**	**Прямо в глаз (Лвк)**
Когда преступник успешно вскрывает замок, он может совершить проверку **Повторного взлома** со СЛ, равной СЛ Взлома замков (для данного замка), чтобы запомнить положение штифтов. Это позволит ему открыть тот же замок без проверки навыка Взлом замков. Преступник может запомнить столько замков, сколько у него очков Инт. Всегда можно запомнить новый замок, забыв старый.	Преступник может совершить проверку способности **Взять на заметку** со СЛ, равной Эмп × 3 цели, чтобы оставить метку на её двери или что-то подобное. При успехе цель должна проходить проверку Харизмы, Убеждения или Запугивания, результат которой должен быть выше проверки **Взять на заметку** преступника, чтобы получить помощь или услугу у кого-либо в своём поселении.	Вместо атаки преступник может совершить проверку способности **Прямо в глаз**, чтобы временно ослепить цель. Для этого необходимо, чтобы преступник находился на дистанции ближнего боя; к удару при этом применяется штраф −3. При попадании цель получает 2d6 урона без модификаторов и ослепляется на количество раундов, равное значению **Прямо в глаз**.
Залечь на дно (Инт)	**Сбор (Воля)**	**Удар ассасина (Лвк)**
Один раз за игровую партию преступник может совершить проверку способности **Залечь на дно**, чтобы найти тайное убежище, где он может спрятаться на какое-то время. Результат проверки **Залечь на дно** распределите между тремя категориями по соответствующей таблице на полях. Тайное убежище существует, пока его не уничтожат, и преступник всегда может в него вернуться.	Один раз в день, потратив час, преступник может совершить проверку **Сбора** с установленной ведущим СЛ. За каждые 2 пункта выше установленной СЛ преступник может завербовать 1 разбойника на количество дней, равное значению **Сбора**. Если у разбойника меньше половины ПЗ, он должен совершить бросок десятигранной кости, результат которого должен быть ниже значения Воли преступника; в противном случае разбойник убегает.	Устраивая засаду, преступник может совершить встречную проверку способности **Удар ассасина** против Внимания цели, чтобы скрыться после атаки. Эту способность можно использовать в любой ситуации, но к ней применяются штрафы в зависимости от освещённости и других условий. Если противников несколько, каждый может совершить по броску, чтобы попытаться заметить преступника.

Присмотреться

Поселение	СЛ
Деревня	16
Посёлок	18
Город	20
Столица	22

Залечь на дно

Значение	Стоимость
Расположение	
Неделя езды	3
День езды	5
День пешком	8
В том же районе	10
Меры безопасности (несколько)	
Замки	1
Скрытность	2
2 охранника-разбойника	5
5 ловушек (на выбор ведущего)	3
Преимущества (несколько)	
Еда и вода	1
Хирургические инструменты	2
Кузница	3
Инструменты алхимика	3

Удар ассасина

Условие	Мод.
Дистанция ближнего боя	−3
Светлое место	−5
В темноте	+5
При слабом свете	+2
В толпе	+3
В тихом месте	−1
Дальше 20 метров от цели	+3

Древо навыков ремесленника

Быстрый ремонт (Рем)

Умелый ремесленник способен наскоро подлатать оружие или броню, чтобы их владелец мог продолжать сражаться. Ремесленник свяжет вместе обрывки лопнувшей тетивы, заострит край сломанного клинка или приколотит металлическую пластину поверх треснувшего щита. Ремесленник может потратить ход и совершить проверку **Быстрого ремонта** со сложностью, равной СЛ Изготовления данного предмета минус 3, чтобы восстановить 1/2 прочности брони или 1/2 надёжности сломанного оружия или щита. Пока оружие после Быстрого ремонта не починят в кузнице, оно наносит половину обычного урона.

Оружейник	Алхимик	Импровизатор
Большой каталог (Инт)	**Список лекарств (Инт)**	**Улучшение (Рем)**
Умелый ремесленник способен запомнить огромное количество чертежей на все случаи жизни. Когда ремесленник уже запомнил максимальное доступное ему количество чертежей, он может совершить проверку способности **Большой каталог** со СЛ 15, чтобы запомнить ещё один. Нет ограничения на количество запомненных чертежей, но за каждые 10 запоминаний СЛ проверки повышается на 1.	Умелый ремесленник способен запомнить огромное количество формул на все случаи жизни. Когда ремесленник уже запомнил доступное ему число формул, он может совершить проверку способности **Список лекарств** со СЛ 15, чтобы запомнить ещё одну. Нет ограничения на количество запомненных формул, но за каждые 10 запоминаний СЛ проверки повышается на 1.	Ремесленник может совершить проверку **Улучшения** со СЛ, указанной в таблице на полях, чтобы придать оружию или броне особые свойства (при наличии инструментов ремесленника). На улучшение необходимо потратить 3 раунда. Для улучшения не обязательно использовать кузницу, но она даёт бонус +2 к проверке. Критический провал наносит предмету урон, равный значению провала.
Подмастерье (Рем)	**Двойная порция (Рем)**	**Серебрение (Рем)**
Когда ремесленник начинает изготавливать какой-либо предмет, он может совершить проверку способности **Подмастерье** со СЛ, равной СЛ Изготовления данного предмета. При успехе он прибавляет 1 к урону или к прочности за каждые 2 пункта сверх указанной СЛ. Максимальный бонус к урону или прочности равен 5. Ремесленник не может использовать Удачу для увеличения этого бонуса.	Когда ремесленник собирается изготовить алхимический состав, он может совершить проверку **Двойной порции** со СЛ, равной СЛ Изготовления данной формулы. При успехе он создаёт две порции состава из ингредиентов, рассчитанных на одну порцию. Это применимо ко всем алхимическим предметам, включая эликсиры, масла, отвары и бомбы.	Ремесленник может посеребрить имеющееся оружие в кузнице, совершив проверку со СЛ 16. Количество необходимых для этого серебряных слитков зависит от размера оружия. При успехе оружие наносит +1d6 урона серебром за каждые 3 пункта свыше сложности, но не более 5d6. При провале оружие ломается.
Мастерская работа (Рем)	**Адаптация (Рем)**	**Прицельный удар (Рем)**
Мастерская работа позволяет ремесленнику изготавливать предметы уровня мастера. Ремесленник может также в любой момент совершить проверку способности **Мастерская работа** со СЛ, равной СЛ Изготовления предмета, чтобы навсегда придать броне **сопротивление** (он сам решает, чему именно) или бонус оружию: дробящее оружие получает свойство **дезориентирующее** (–2), колющее или режущее — **кровопускающее** (50 %).	Перед созданием ведьмачьего эликсира ремесленник может совершить проверку **Адаптации** (3 + СЛ Изготовления), чтобы уменьшить СЛ избегания отравления на 1 за каждый пункт свыше СЛ Изготовления. При провале ядовитость эликсира не меняется. СЛ избегания отравления не может опускаться ниже 12.	Ремесленник может совершить проверку способности **Прицельный удар** со СЛ, равной СЛ Изготовления предмета, чтобы найти в нём изъян. На осмотр предмета уходит 1 раунд, но это позволяет ремесленнику совершить прицельную атаку со штрафом –6, чтобы нанести разрушающий урон оружию или броне, равный результату броска шестигранных костей в количестве, равном значению **Прицельного удара**.

Слишком много поломок

Ранее подлатанное оружие, щит или броню после повторной поломки можно подлатать ещё только один раз. Во второй раз Быстрый ремонт восстановит лишь 1/4 значения надёжности/прочности (с округлением вниз).

Улучшения

Улучшение	СЛ
Оружие	
Укрепление (+2 к надёжности)	14
Зазубривание/шипы (+25 % к вероятности кровотечения)	16
Облегчение (+1 к точности)	18
Броня	
Укрепление (+2 к прочности)	14
Камуфляж (+1 к Скрытности)	16
Шипы (2 урона тому, кто проводит захват)	18

Серебрение

Для серебрения одноручного оружия требуется 2 слитка серебра, двуручного — 4 слитка серебра, и 1 слиток уйдёт на серебрение 10 или менее стрел или арбалетных болтов.

Древо навыков торговца

Бывалый путешественник (Инт)

Обычный торговец зарабатывает на жизнь тем, что продаёт товар приходящим к нему покупателям. Странствующий же торговец сам приходит к покупателю. Он ездит по миру и узнаёт обо всём, что там происходит. Торговец может в любой момент по своему желанию совершить проверку навыка **Бывалый путешественник**, чтобы узнать один факт об определённом предмете, культуре или области. СЛ проверки определяет ведущий. При успехе торговец получает ответ на вопрос, вспомнив те времена, когда он в прошлый раз был в этом месте.

Посредник

Рынок (Инт)

Торговец может совершить проверку **Рынка** с определяемой ведущим СЛ, чтобы найти нужный предмет по более низкой цене. При успехе торговец находит того, кто продаст ему тот же предмет за полцены. Чем более редкий предмет, тем выше СЛ поиска. **Рынок** не действует на экспериментальные, ведьмачьи предметы и реликвии.

Нечестная сделка (Эмп)

Совершая подкуп, торговец может совершить проверку способности **Нечестная сделка** со СЛ, равной Воле × 3 цели. При успехе торговец даёт взятку любым предметом, который у него есть и который стоит не менее 5 крон. Взятка всегда даёт +3 к Убеждению. Если взятка совсем уж несуразна, СЛ увеличивается на 5.

Обещание (Эмп)

При попытке купить предмет торговец может совершить проверку **Обещания** со СЛ, равной Эмп × 3 продавца. При успехе продавец верит обещанию торговца заплатить позже. Количество недель, через которое необходимо выполнить это обязательство, равно значению **Обещания**.

Человек со связями

Трущобы (Эмп)

Торговец может совершить проверку способности **Трущобы** со СЛ в зависимости от размера поселения, чтобы заручиться помощью 1 беспризорника или бездомного за каждый пункт свыше СЛ (максимум 10). Торговец может спросить у них совета и получить бонус +1 к проверкам Ориентирования в городе за каждого. Информаторы берут плату в 1 крону на каждого, когда с ними советуются.

Свой человек (Инт)

Торговец со способностью **Свой человек** может убедить другого персонажа пошпионить на него. Заплатите 10 крон и совершите встречную проверку **Своего человека** против Сопротивления убеждению цели. При успехе персонаж будет шпионить для торговца количество дней, равное значению способности **Свой человек**. По истечении этого срока торговец может снова совершить проверку, опять же заплатив.

Карта сокровищ (Инт)

Один раз за игровую партию торговец может совершить проверку способности **Карта сокровищ** со СЛ, определяемой ведущим, чтобы вспомнить предполагаемое местонахождение реликвии или руин, в которых может оказаться что-то полезное. Место, где находится этот предмет или руины, расположено достаточно далеко или же кишит опасностями. Чтобы добраться до него, потребуется целая игровая партия.

Гавенкар

Хорошие связи (Воля)

Входя в поселение впервые, торговец может потратить час на распространение вести о своём прибытии, а затем совершить проверку **Хороших связей** со СЛ в зависимости от размера поселения. При успехе репутация торговца в этом поселении на 1d6 недель увеличивается на значение проверки свыше указанной СЛ, делённое на 2 (минимум 1).

Сбытчик (Инт)

Торговец, которому необходимо избавиться от предмета с сомнительным происхождением или краденого, может совершить проверку способности **Сбытчик** со СЛ, определяемой ведущим. При успехе торговец продаёт предмет по полной рыночной цене покупателю, который не станет задавать лишних вопросов и не сдаст торговца страже.

Воинский долг (Эмп)

Торговец может совершить проверку способности **Воинский долг**, чтобы попросить о помощи воина, который у него в долгу. Результат броска необходимо распределить по 3 категориям, указанным в таблице на полях. Воин будет работать на торговца количество дней, равное значению **Воинского долга**, и без лишних вопросов исполнит любой приказ в пределах разумного.

Воинский долг

Значение	Стоимость
Атака и защита	
10	4
14	8
16	10
Интеллект	
3	2
5	5
9	10
Оружие и броня	
Корпусная броня (ПБ 3), зерриканский кинжал, ручной арбалет и 10 арбалетных болтов	4
Корпусная броня (ПБ 5), длинный лук и 30 стрел	6
Полный латный доспех и торрур	10

Поселения

Значение	Стоимость
Хорошие связи и Трущобы	
Деревня	14
Небольшой город	18
Столица	22

Снаряжение

Без снаряжения на Континенте не выжить и не заработать себе на жизнь.

В дороге

Скорее всего, ваш персонаж большую часть времени будет проводить в дороге, останавливаясь в городах лишь затем, чтобы пополнить припасы, встретиться со знакомыми и друзьями и отдохнуть в мягкой постели, в тёплых объятиях. А всё потому, что персонажу придётся практически постоянно бежать от войны или искать себе работу для пропитания. Поэтому с собой придётся нести довольно большой набор вещей. Обычно путешественник берёт в дорогу следующие предметы:

- Наплечная сумка
- Походная постель
- Фонарь
- Провизия на неделю
- Кинжал
- 20 м верёвки (на всякий случай)
- Какое-нибудь оружие
- Огниво

Существует ещё много полезных вещей, но путешествовать лучше налегке, чтобы передвигаться быстрее и не привлекать к себе лишнего внимания.

Военное время

В данный момент мир объят войной — ну, или как минимум та часть мира, где живёт ваш персонаж. А значит, некоторые вещи изменились. Во-первых, всё подорожало. Пока мир захлёбывается в крови и обе стороны конфликта чуть ли не дерутся за ресурсы, началась инфляция, и цены на прежде дешёвые товары взлетели до небес. Многим пришлось ступить на преступный путь, чтобы хоть как-то прокормить семью.

Но есть ещё и «во-вторых», которое может сыграть вам на руку. Отовсюду на войну стекаются солдаты, готовые умереть за свою страну и господ, а значит, в продаже то и дело появляется различное снаряжение со всего света. Вот умерло 15–20 геммерцев в Аэдирне — и в продаже уже геммерские мечи. Или нильфгаардский корабль захватил судно пиратов со Скеллиге — и теперь в Мехте можно купить скеллигские кригсверды.

Творения Старших Народов

Старшие Народы всегда делали лучшую броню и оружие. Краснолюдской стали нет равных, эльфы куют превосходное оружие, а гномы славятся своей тонкой работой. Гномьи мастера доводят до ума клинок или доспех, усиливая полезные качества и уменьшая изъяны. К сожалению, поскольку на нелюдей идут гонения, подобное снаряжение стало редкостью.

Сколько заплатят чеканной монетой?

Пора узнать, сколько денег у вашего персонажа. Валюта в мире «Ведьмака» разнится от региона к региону, но большинство торговцев знают и принимают реданские **кроны**. Заработок зависит от профессии. Эти деньги и всё, что вы на них купите, добавляются к снаряжению, полученному при выборе профессии.

Профессия	Сумма	В среднем
Бард	120 крон × 2d6	840
Ведьмак	50 крон × 2d6	350
Воин	150 крон × 2d6	1050
Жрец	75 крон × 2d6	525
Маг	200 крон × 2d6	1400
Медик	150 крон × 2d6	1050
Преступник	100 крон × 2d6	700
Ремесленник	120 крон × 2d6	840
Торговец	180 крон × 2d6	1260

Валюта

Специально для любителей полного погружения мы приводим обменный курс пяти основных валют. Региональных денежных единиц гораздо больше, но приведённые ниже пять разновидностей — наиболее часто встречающиеся.

1 реданская крона равна...

1 темерскому орену Используется в Темерии и в большей части Королевств Севера ниже реки Понтар.
1/3 нильфгаардского флорена Используется в Нильфгаарде и его провинциях.
3 дукатам Используются в Каэдвене.
1/4 бизанта Используется в Ковире и Повиссе.
1/2 линтара Используется в государствах Хенгфорсской лиги.

Предметы в «Ведьмаке»

В других играх все предметы универсальны, но во вселенной «Ведьмака» происхождение предмета имеет не только художественно-описательную ценность, но также может быть использовано для определения его стоимости, если вы играете за торговца. Вы же не стали бы покупать катану, сделанную в Нью-Йорке, верно?

Продажа вещей

Указанные в этом разделе цены на предметы — результат инфляции военного времени. По такой цене вы можете купить данный предмет. Но если вы захотите его продать, базовая цена на рынке будет ниже вдвое. Но можно поторговаться, используя свой навык Торговля против Сопротивления убеждению продавца (или против СЛ, установленной ведущим).

Результат превышает СЛ на 1–3 — 100 % рыночной цены; на 4–5 — 125 %; на 6–7 — 150 %; на 8–9 — 175 %; на 10 и более — 200 %.

Эффекты оружия

Название	Эффект
Незаметное	Это оружие легко спрятать. Вы получаете бонус +2 при попытке скрыть это оружие.
Кровопускающее (х)	Если это оружие нанесёт урон цели, с определённой вероятностью оно может вызвать кровотечение. Вероятность кровотечения указана в скобках. См. описание эффекта кровотечения на стр. 161.
Пробивающее броню	Такое оружие игнорирует сопротивление урону любой брони, по которой оно попадает. Улучшенное пробивающее броню оружие помимо этого игнорирует половину прочности брони.
Дезориентирующее (х)	Когда этим оружием наносят удар по туловищу или голове, противник должен совершить испытание Устойчивости, к которому применяется штраф, указанный в скобках.
Метеоритное	Это оружие наносит полный урон чудовищам, уязвимым к метеоритной стали. Также такое оружие имеет 5 дополнительных пунктов надёжности.
Длинное	Этим оружием можно атаковать противников в пределах 2 метров.
Фокусирующее (х)	При сотворении магии с помощью этого оружия вычтите его значение фокусировки из стоимости заклинания в Вын.
Улучшенное фокусирующее	При сотворении заклинаний с помощью этого оружия СЛ проверок против ваших заклинаний считается на 2 выше.
Захватное	Это оружие можно использовать для захвата и подсечки противника в пределах дистанции.
Медленно перезаряжающееся	Для перезарядки этого оружия требуется 1 действие.
Несмертельное	Это оружие можно использовать для нанесения несмертельного урона без штрафов.
Сбалансированное	При нанесении критического ранения этим оружием бросьте 2d6 + 2 для определения места этого ранения. Если атака была прицельной, бросьте 1d6 + 1 вместо 1d6 для определения серьёзности критического ранения.
Разрушающее	При попадании это оружие наносит 1d6 / 2 урона прочности брони.
Рукопашное	Такое оружие использует навык Борьба. Его урон прибавляется к урону от атаки без оружия.

Оружие

В настольной ролевой игре «Ведьмак» некоторые термины описывают, как действует определённое оружие и насколько оно эффективно в бою. У многих, особенно у воинов, есть при себе разное оружие для разных ситуаций.

Тип

Показывает, какой урон наносит оружие. Всего есть 4 типа урона: **режущий (Р), колющий (К), дробящий (Д)** и **стихийный (С)**. Тип оружия важен, поскольку у многих чудовищ и доспехов есть сопротивление определённому типу урона.

Точность (Т)

Показывает, насколько хорошо сбалансировано оружие. Совершая атаку по цели, прибавьте точность оружия к результату проверки атаки.

Доступность (Дос)

Показывает, насколько легко найти такое оружие в продаже и насколько часто его можно увидеть на поле боя.

Повсеместное (П): можно найти даже в небольших посёлках.

Обычное (О): можно найти на рынках большинства городов.

Редкое (Р): оружие для армии или изготавливаемое только в определённых местах.

Уникальное (У): очень трудно найти, обычно продаётся только в одном месте или у определённых торговцев.

Урон (У)

Показывает, насколько серьёзные раны можно нанести этим оружием при попадании. Урон зависит от размера, остроты, веса и балансировки оружия.

Надёжность (Н)

Показывает, насколько крепко оружие, то есть сколько раз им можно блокировать удар, прежде чем оно сломается.

Хват (Х)

Показывает, сколько нужно свободных рук, чтобы держать это оружие. Двуручное оружие можно держать в одной руке со штрафом –3. Помните, что для перезарядки ручных арбалетов всё равно требуются обе руки. Щит держат в одной руке.

Дистанция (Дис)

Показывает расстояние, с которого вы можете атаковать противника. Для конкретного вида оружия указана его дальняя дистанция. «Нет» означает, что цель должна быть рядом.

Эффект

Показывает, есть ли у оружия дополнительные свойства. Описание всех эффектов см. в таблице на полях.

Скрытность (Скр)

Показывает, где можно спрятать оружие.

Маленькое (М): можно спрятать в кармане.

Небольшое (Н): можно спрятать под курткой.

Крупное (К): можно спрятать под плащом.

Не спрятать (Н/С): невозможно спрятать под одеждой.

Усиление (Ус)

Показывает, сколько **рун** можно нанести на оружие.

Вес

Вес оружия в килограммах.

Цена

Цена оружия в реданских кронах.

Оружие

Название	Тип	Т	Дос	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес	Цена
Мечи												
Железный полуторный меч	Р/К	+0	П	2d6+2	10	2	Нет		К	0	1,5	160
Рыцарский меч	Р/К	+0	О	2d6+4	15	1	Нет		К	0	2,5	270
Гледдиф	Р/К	+0	О	3d6+2	5	2	Нет		К	0	3	285
Охотничий фальшион	Р/К	+0	О	3d6	15	1	Нет		К	0	2	325
Кригсверд	Р/К	+2	О	4d6+4	10	1	Нет		К	0	2	570
Эсбода	Р/К	+1	Р	5d6	10	1	Нет		Н/С	1	1,5	650
Корд	Р/К	+0	У	5d6	15	1	Нет	Кровопускающее (25%)	Н/С	1	1,5	725
Клинок из Виковаро	Р/К	+0	У	5d6+4	15	2	Нет	Сбалансированное	Н/С	1	1,5	955
Торрур	Р/К	+0	У	6d6	15	2	Нет	Кровопускающее (50%)	Н/С	2	2	1075
Лёгкие клинки												
Кинжал	Р/К	+0	П	1d6+2	10	1	Нет		Н	0	0,5	50
Стилет	Р/К	+2	О	1d6	5	1	Нет	Незаметное	М	1	0,5	275
Короткий кинжал	Р/К	+1	Р	2d6+2	10	1	Нет	Кровопускающее (25%)	Н	0	1	350
Джамбия	Р/К	+2	У	2d6	10	1	Нет	Кровопускающее (25%) Пробивающее броню	Н	1	0,5	440
Топоры												
Топор	Р	+0	П	2d6+1	10	1	Нет		Н	0	1	205
Боевой топор	Р	+0	О	5d6	15	1	Нет		К	0	2	525
Топор берсерка	Р	+0	Р	6d6	15	2	Нет	Разрушающее Кровопускающее (25%)	Н/С	1	3	960
Дробящее												
Кастет	Д	+1	П	1d6	15	1	Нет	Рукопашное	М	1	0,5	50
Булава	Д	+0	О	5d6	15	1	Нет		К	0	2	525
Молот горца	Д	+0	У	6d6+2	20	2	Нет	Дезориентирующее (–2) Метеоритное	Н/С	1	3	1100
Древковое												
Копьё	К/Д	+0	П	3d6	10	2	Тел×2 м	Длинное	Н/С	1	3,5	375
Секира	Р/К/Д	+0	Р	4d6+2	10	2	Нет	Длинное	Н/С	0	3	460
Красная алебарда	Р/К/Д	+0	Р	6d6+3	10	2	Нет	Длинное	Н/С	1	4	865

Название	Тип	Т	Дос	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес	Цена
Посохи												
Посох	Д	+0	О	1d6+2	10	2	Нет	Длинное Фокусирующее (1)	Н/С	1	3	335
Посох с крюком	К/Д	+0	Р	2d6	10	2	Нет	Длинное Фокусирующее (1) Захватное	Н/С	1	3,5	550
Железный посох	Д	+0	Р	3d6	15	2	Нет	Длинное Фокусирующее (2)	Н/С	1	4	675
Посох с кристаллом	Д	+0	У	2d6+2	5	2	Нет	Длинное Фокусирующее (3) Улучшенное фокусирующее	Н/С	2	2,5	835
Метательное												
Метательный нож	К	+0	П	1d6	5	1	Тел×4 м		М	0	0,5	50
Метательный топор	Р	+0	П	2d6	10	1	Тел×2 м		Н	0	1	75
Орион	Р	+1	Р	1d6	5	1	Тел×4 м		М	0	0,1	100
Луки												
Короткий лук	К	+0	П	3d6+3	10	2	100 м		К	0	1	290
Длинный лук	К	+0	П	4d6	10	2	200 м		Н/С	1	2	475
Армейский лук	К	+0	О	6d6	15	2	300 м		Н/С	1	3	835
Арбалеты												
Ручной арбалет	К	+1	П	2d6+2	5	1	50 м	Медленно перезаряжающееся	К	1	0,5	285
Арбалет	К	+1	П	4d6+2	5	2	100 м	Медленно перезаряжающееся	Н/С	1	3	455
Арбалет охотника на чудовищ	К	+1	У	6d6	15	2	200 м	Медленно перезаряжающееся Пробивающее броню	Н/С	1	4	1125

Боеприпасы

Название	Тип	Дос	Н	Эффект	Скр	Вес	Цена
Стандартные (×10)	К	П	10		К	0,5	10
С затупленным наконечником	Д	О	10	Несмертельное	К	0,1	5
С широким наконечником	К	О	10	Кровопускающее (100 %)	К	0,1	10
Бронебойные	К	О	10	Пробивающее броню	К	0,1	15

Описание оружия

Мечи

Железный полуторный меч

Полуторный меч. Из железа. Скажу тебе, как краснолюд: от одной мысли об этой дряни мне дурно становится. Им чёрта с два кого прирежешь. Но зато его делать просто и достать можно всюду.

Рыцарский меч

Реданский рыцарский меч — это одноручное оружие с простой изогнутой гардой и острой режущей кромкой. Учитывая то, как реданцы расползаются по всему Северу, чтобы нас «защитить», этих мечей хоть жопой жуй.

Гледдиф

Это один из самых тяжёлых и тонких клинков на Континенте. Весь его вес сосредоточен в вычурной гарде и навершии. Но сделать его достаточно просто. Потому-то чёрные его и предпочитают, учитывая, как быстро у них армия множится.

Охотничий фальшион

Таким оружием охотники пользуются для разделки подстреленной животины. Если тебе нужен хороший клинок, чтобы и дрова рубить, и конечности, лучше не найдёшь. Оружие такое встречается часто.

Кригсверд

Говаривают, что жители Скеллиге закаляют клинки в крови сирен и утопцев. Скажу так, друже: это правда. Ну, или было правдой. Благодаря закалённой стали и облегчённой конструкции эти клинки бьют невероятно точно.

Эсбода

Торговцам порой приходится забыть о своих предубеждениях, когда речь заходит о хорошем товаре. Метиннская эсбода — один из самых лёгких и острых кавалерийских клинков, какие мне только доводилось видать. Как гледдиф, только лучше. И чёрные не брезгуют заставить «вассалов» такое оружие для армии ковать.

Корд

Корды куют для моряков в прибрежном цидарском городе. Крепкий и простой клинок с изогнутым лезвием. Слыхал я, что клинки эти вывозят на Север, а то и вовсе в море выбрасывают, лишь бы чёрные их к рукам не прибрали.

Клинок из Виковаро

Такие мечи можно узнать по тяжёлой гарде. Обычно ими дерутся рыцари из Виковаро, но из-за войны их можно найти чуть ли не всюду. Вот что я тебе скажу: видал я, как на эти мечи обрушивались целые замки, и даже после такого этим оружием рубили руки-ноги.

Торрур

Если на тебя бежит мужик с торруром, притворись мёртвым. Во время последней войны я видел, как здоровяк ростом с небольшую гору попросту отрубил этой штукой башку скачущей лошади. Геммерцы вообще больные на голову сукины дети. Смотрят на тебя так, словно сожрать готовы.

Лёгкие клинки

Кинжал

Кинжалы бывают разной формы и размеров, но обычно они достаточно малы, чтобы влезать в карман. Кинжал при себе носят все, от рыцарей до крестьян.

Стилет

Вот уж кто-кто, а чёрные могут даже из обычного кинжала сделать ещё более подлое оружие. Длинный тонкий клинок этого кинжала убирается в рукоять, так что спрятать эту дрянь можно где угодно.

Короткий кинжал

Оружие старой доброй темерской работы. Длинное, тонкое и лёгкое. В битве под Содденом я с чёрным дрался, а из оружия у меня был лишь этот вот ножик. Нильф мне шесть рёбер переломал, вот только я-то жив-здоров, а он — нет.

Джамбия

Друже, даже в далёкой Зеррикании смерть — самая твёрдая валюта. И именно там куют одни из лучших кинжалов в мире. Впервые эти странные кривые штуки мы заметили у ассасинов из Мехта во время Первой войны.

Топоры

Топор

Полюбил я со временем простой топор. Рубил им сначала дрова. Крепкий такой инструмент. А уж если этим можно дерево рубить, то кости и подавно.

Боевой топор

Надо выломать дверь? Изрубить тело, живое или мёртвое? Тогда, приятель, тебе нужен боевой топор. Форма может быть разной, но так-то боевой топор — смертоносное оружие, покрепче многих мечей.

Топор берсерка

На островах Скеллиге много волколаков и сирен, а ведьмаков мало. Добавь к этому показную храбрость обычного скеллигца, и получится вот эта штука. Двухметровый топор с огромным бородовидным лезвием, украшенным скеллигскими рунами.

Дробящее оружие

Кастет

Друже, мир — место несправедливое. И некоторым просто не повезло родиться слабыми. Обычно мне не приходится идти с врагом врукопашную — да-да, преимущество арбалетчика, — но если бы мне надо было регулярно чистить рожи, я бы обзавёлся кастетом, чтобы кулаком больнее бить.

Заходите в лавку

У каждого оружия свой характер. Нет, я не говорю о «душе» или чём-то подобном. Я о том, что оружие… оно ж разное. Мечи, топоры, луки — всё это для чего-то да сгодится. Хочешь оружие на все случаи жизни? Тебе нужен меч. Хороший, острый, сбалансированный, да и обращаться с ним нетрудно. Хочешь черепа ломать? Бери булаву. Она тяжёлая и твёрдая. Хочешь держаться подальше от гущи боя? Ну, тогда тебе подойдёт лук или арбалет. Врагов держишь на расстоянии, а сам в безопасности сидишь. Ладно, чёт мы заболтались, пора и к делу приступить. Товара лучше, чем в моей лавке, ты точно не найдёшь. Потому что всех конкурентов я похоронил, хе-хе.

Родольф Казмер

Вместилища магии

Я знаю достаточно магов, чтобы понимать: в чём носить магию — личный выбор каждого. Многие ходят с посохами. Традиционно здесь, в Оксенфурте, красивый посох — залог того, что студенты будут перед тобой расступаться, опасаясь, что их того и гляди то ли огнём польют, то ли превратят во что-нибудь. Сегодня в Редании не очень мудро щеголять подобным, когда первый же зелёный юнец может натравить на тебя рыцарей. Скажу ещё, что попытки выдать магический посох за тот, на который старики при ходьбе опираются, ничего не дадут. Маги слишком долго пытаются в немощность играть, а когда всё же решаются использовать магию, вокруг них уже полно хулиганов. Я иногда хожу с посохом, но лишь для того, чтобы выбить зубы первому же беспризорнику, что попробует утащить мой кошель. Для магов альтернативой являются амулеты. Если амулет выглядит достаточно скромно, мага можно опознать только в тот момент, когда он силу свою использует. Многие маги, в особенности чародейки, не могут устоять перед искушением и таскают с собой огромные украшения, которыми удавиться можно. Если это кто-то известный вроде Филиппы Эйльхарт или Йеннифэр из Венгерберга, то вор дважды подумает, хотя такие дамы так и так по улицам не ходят. Если же прогуляться с таким украшением решит маг не столь знаменитый... ему можно только посочувствовать.

Брендон из Оксенфурта

Булава

Серьёзная игрушка. Цельный кусок металла с выступающими лопастями или шипами. Удар булавой способен переломать кости. Знаю многих наёмников, которые с собой это оружие таскают только ради того, чтобы пробивать броню.

Молот горца

Каэдвенцы — ребята крупные. Если бы меня попросили назвать самых крепких засранцев в мире, то я точно выбрал бы островитян со Скеллиге, каэдвенцев и геммерцев. Но вот эти вот молоты дают каэдвенцам преимущество. За свою жизнь я продал только два таких, но они действительно огромны. Почти два метра длиной, со здоровенным навершием, выложенным метеоритной сталью.

Древковое оружие

Копьё

Любимое оружие пехоты. Немаленькое, в среднем два метра в длину, зато поможет врага удержать подальше, да и кавалерии не даст тебя затоптать. Служа арбалетчиком в армии, я копья полюбил: нас от кавалерии нильфов как раз защищал отряд копейщиков.

Секира

Эту лёгкую секиру выковал кузнец-краснолюд из Повисса. На длинном древке закреплён увесистый боёк: с одной стороны у него топор, с другой — молот, а сверху острый шип торчит. Это универсальное оружие создано, чтобы разбираться с любой бронёй. Если хочешь держать нейтралитет, надо иметь хорошее оружие.

Красная алебарда

Реданские алебардщики — одни из самых организованных и опасных воинов на Севере. Эти шлюхины дети сдерживают атаку кавалерии и пехоты на раз-два. Алебарды, которыми они вооружены, — настоящие произведения искусства. Двухметровое древко с тяжёлым широким лезвием и с шипами сзади и сверху.

Посохи

Посох

Никому не говори, что я его тебе продал, понял? Спокойно расхаживать с магическим посохом можно разве что на Скеллиге, или, может, в Зеррикании или Офире. Для простых смертных это светящаяся палка, а вот маги с помощью посоха способны использовать куда больше магии, чем без него. Учитывая ненависть к магам на Севере и недоверие к ним на Юге, посох делает из владельца ходячую мишень.

Посох с крюком

Никогда не понимал, зачем нужен такой посох, но один юный маг, с которым я странствовал, рассказал, что таким орудовал маг по имени Альзур. Оказывается, этот Альзур крюком направлял тварей, которых сам создал. Бьюсь об заклад, у него-то крюк был из серебра. Но оружие это в любом случае пригодится тем, кто любит посохом промеж глаз засветить.

Железный посох

Иногда магу требуется чуть больше защиты, ну, на тот случай, если магия подведёт. Для этого есть железный посох. По сути, это просто большая палка из железа с пятой эссенцией внутри. Такой посох крепче обычного, а врезать им можно прям как булавой, да и удары мечом отчасти блокировать.

Посох с кристаллом

У лучших магов при себе есть посох с кристаллом. На первый взгляд это обычный посох, в навершие которого вправлен самоцвет. Только вот самоцвет должен быть совершенным: если он хоть чуточку треснутый или с изъяном, то может рвануть прямо в лицо. Но посохи эти стоят подобного риска, учитывая то, как хорошо они магию усиливают.

Метательное оружие

Метательный нож

Ножички эти — весьма занимательные штучки. Они маленькие (так что их легко спрятать) и сбалансированы для метания. Придётся попрактиковаться, чтобы запомнить скорость вращения и прочее, но оно того стоит. Хорошее оружие для убийцы.

Метательный топор

Нож летит куда дальше топора, зато топором по голове прилетит покрепче. Нет ничего страшнее, чем несущаяся тебе в рыло металлическая штуковина с ручкой.

Орион

Чёрные стали ими пользоваться пару десятилетий назад. Это что-то вроде метательного ножа, только формой напоминает звёздочку. Странновато выглядит, но вещь опасная. Да и летит быстро.

Луки

Короткий лук

На войне коротких луков раз-два и обчёлся. Они слишком маленькие, чтобы быть полезными на поле боя, да и дальность стрельбы у них не очень. Впрочем, такое оружие идеально подходит для охоты на оленя... или на проезжего купца.

Длинный лук

Длинный лук — предок арбалета. Для меня они слишком громоздкие, держать их трудно. Но это я ростом не выдался. А вот эльфы на длинные луки чуть ли не молятся. В их руках это второе по смертоносности дальнобойное оружие после, мать её, баллисты. Люди в основном предпочитают арбалеты, хотя в Нильфгаарде полным-полно лучников, готовых наглядно доказать своё смертоносное мастерство.

Армейский лук

Убойная штука. Создан для того, чтобы отстреливать рыцарей в крепких латах. Эта дура два метра высотой, с силой натяжения до 77 килограмм. Такие луки на поле боя часто встречаются — а что, стой себе и постреливай в небо, поливая врага дождём из стрел. Я-то предпочитаю арбалетом орудовать, но уважаю бойцов, способных стрелять из этой громадины.

Арбалеты

Ручной арбалет

Не знаю точно, где они впервые появились. Думается мне, изначально это оружие было для гражданских. Такой арбалетик небольшой, заметно слабее обычного, зато держать его можно одной рукой, да и стреляешь из такого поточнее. В наши дни их используют для защиты родной хаты: немногие могут себе позволить учиться боевому делу, а чтобы стрелять из арбалета, много ума не надо.

Арбалет

Крепкий, точный, мощный. Да, я предвзято говорю, но арбалет я обожаю. На перезарядку требуется время, это да, но хороший стрелок нашпигует противника болтами с точностью, которая большинству человеческих лучников и не снилась. Ложе можно к плечу приложить, чтобы вдоль него прицелиться, — так выстрел точнее будет. Я с таким арбалетом прошёл всю Вторую войну — добрую он сослужил мне службу.

Арбалет охотника на чудовищ

В наши дни чудовищ не так уж много. Я, пожалуй, могу пересчитать встреченных тварей по пальцам одной руки. Но всё же чудища раз от раза вылезают, а поскольку ведьмаков тоже совсем мало осталось, какой-то сукин сын с юга придумал вот такую игрушку. Больше метра длиной, столько же в плечах. Говорят, что арбалет этот надо воротом взводить, а выстрел у него силой в 136 килограмм. Решили, видать, что раз уж для убийства чудовища надо нехило так приложить силушки, чего б не сделать, курва, ручную баллисту, чтобы издалека их отстреливать.

Боеприпасы

Стандартные

Если есть стрелковое оружие, нужны и боеприпасы. Стандартные боеприпасы — стрелы да болты. Вторые обычно меньше первых, но и у тех, и у других есть оперение и острый металлический наконечник.

С затупленным наконечником

Стрелы и болты с затупленным наконечником — штучки любопытные. Сам я такими никогда не пользовался. Да и не сражался толком с теми, кого широкий наконечник не возьмёт. У таких боеприпасов здоровенный деревянный наконечник, похожий на кулак. Говорят, даже если таким в полнатяга стрелять, можно издалека вырубить противника.

С широким наконечником

Боеприпасы с широким наконечником — одни из лучших. Они во многом похожи на стандартные стрелы и болты, только наконечник у них широкий, плоский и заострённый по краям. Форма и размер разными бывают: есть листья, ромбики, в форме буквы V, но все они всаживаются куда глубже обычных стрел, оставляя кровоточащие раны.

Бронебойные

Боеприпасы с затупленным или широким наконечником хороши, если у твоего противника брони нет. Проблема в том, что большинству ума хватает хотя бы самую плохонькую броньку-то надеть, так что приходится изрядно постараться, чтобы их достать. Вот для таких ситуаций и нужны бронебойные наконечники — длинные, узкие, закалённые в огне. Прекрасно пробивают как кожу, так и сталь.

Броня

У брони есть разные параметры, показывающие, насколько хорошо она защищает своего владельца и насколько мешает во время боя. Тяжёлая броня всегда лучше защищает, зато в лёгкой броне куда удобнее двигаться.

Прочность брони (ПБ)

Показывает, сколько урона блокирует броня при попадании. **Головная броня** защищает голову, **корпусная** — туловище и руки, **ножная** — соответственно, ноги.

Надёжность

Описывает, насколько крепок щит. Столько раз можно блокировать удар этим щитом, прежде чем он сломается.

Доступность (Дос)

Показывает, насколько просто найти такую броню у торговца и насколько часто её можно увидеть на поле боя.

Повсеместная (П): можно найти даже в небольших посёлках.

Обычная (О): можно найти на рынках большинства городов.

Редкая (Р): броня для армии или изготавливаемая в определённых местах.

Уникальная (У): очень трудно найти, обычно продаётся только в одном месте или у определённых торговцев.

Усиления брони (УБ)

Показывает, сколько раз этот предмет можно усилить или нанести на него глифы.

Эффект

Показывает плюсы и минусы брони, в зависимости от конструкции.

Скованность движений (СД)

Показывает, насколько броня жёсткая и насколько трудно в ней двигаться. Это значение вычитается из Реакции и Ловкости вашего персонажа (минимум 1). Для адептов магии см. «Броня и магия» на полях.

Вес

Показывает вес брони в килограммах.

Цена

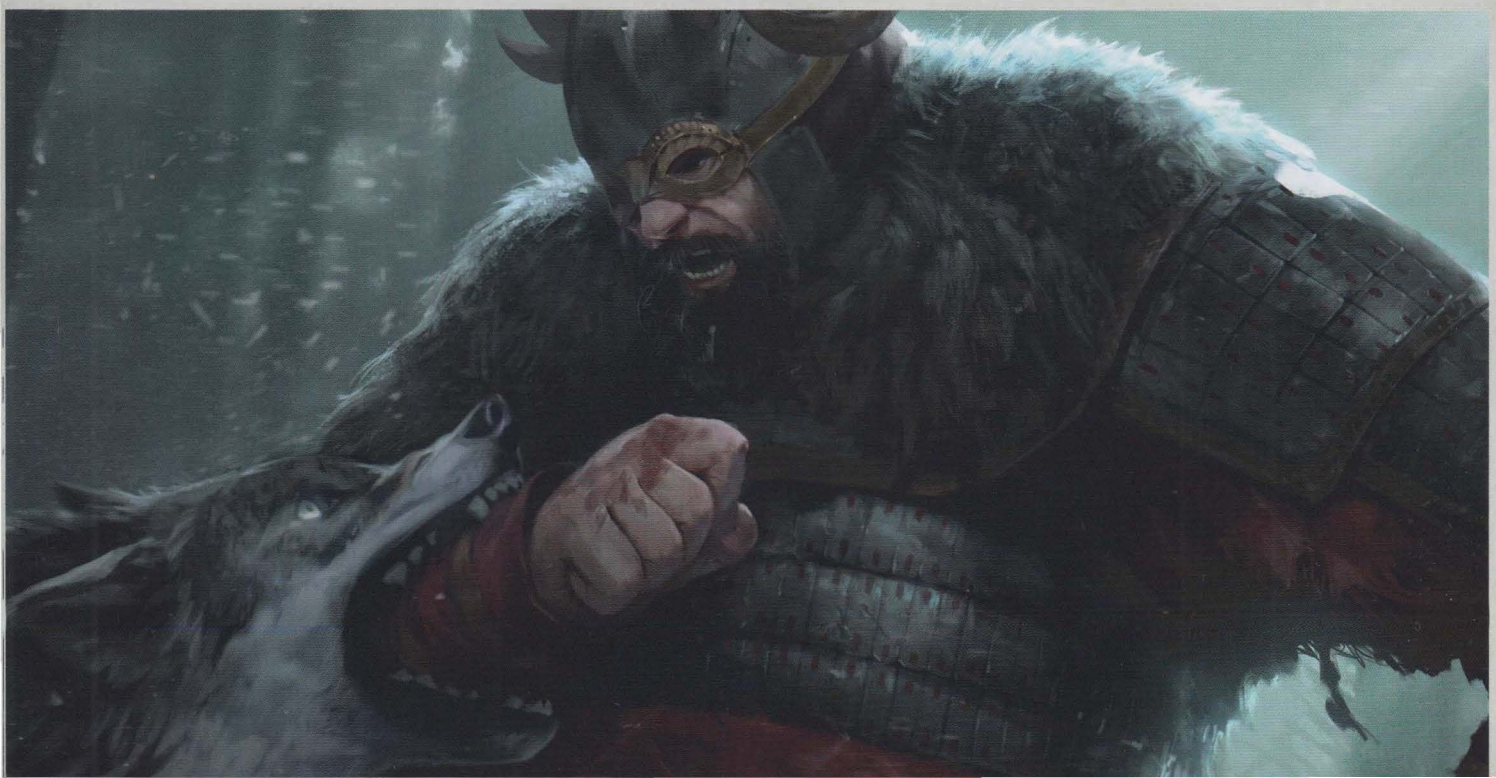
Показывает цену брони в реданских кронах.

Броня и магия

Маги не просто так не носят брони. Скованность движений вычитается не только из Реакции и Ловкости персонажа, но также из результатов проверок Сотворения заклинаний, Проведения ритуалов и Наведения порчи, что показывает сложность совершения магических пассов в неудобной и тяжёлой броне.

Сопротивление

У некоторых доспехов есть такое свойство, как сопротивление — оно снижает урон от атак определённого типа в два раза после вычитания ПБ. Броня, изготовленная людьми, обычно не обладает сопротивлением, если только не было использовано **усиление брони** (см. стр. 90), в отличие от брони, созданной нелюдями.



Головная броня

Название	ПБ	Дос	УБ	Эффект	СД	Вес	Цена
Лёгкая броня							
Капюшон вердэнского лучника	3	О	1		0	0,5	100
Двуслойный капюшон	5	Р	1		0	1	175
Каркасный шлем с полумаской	8	О	0		0	1	200
Средняя броня							
Кольчужный капюшон	12	П	0		0	1,5	250
Усиленный капюшон	14	О	0		0	2	250
Темерский армет	16	Р	1	Ограничение зрения	0	1,5	475
Тяжёлая броня							
Топфхельм	20	У	1	Ограничение зрения	0	3,5	575
Скеллигский шлем	25	Р	1	Ограничение зрения	0	3,5	700
Нильфгаардский шлем	30	У	2	Ограничение зрения	0	3	800

Корпусная броня (закрывает туловище и руки)

Название	ПБ	Дос	УБ	Эффект	СД	Вес	Цена
Лёгкая броня							
Гамбезон	3	П	0		0	1	100
Аэдирнский гамбезон	5	Р	1		0	1,5	175
Двуслойный гамбезон	8	Р	1		0	2,5	250
Средняя броня							
Бригантина	12	О	0		1	7	300
Броня реданского алебардщика	14	Р	1		1	8,5	400
Кожаная куртка из Лирии	16	У	1		1	6,5	525
Тяжёлая броня							
Латный доспех	20	У	1		2	14	625
Хиндарсфьяльский тяжёлый доспех	25	У	3		2	15	750
Нильфгаардский латный доспех	30	У	2		2	12	850

В армии меня много кто называл сумасшедшим, потому что вместо шлема я носил тяжёлый капюшон. Нормальный шлем я надел только раз, в первой битве при Содденском холме. И скажу тебе: больше никогда я эту дрянь не напялю. Да, шлем защищает голову, но, батюшки, как же в нём неудобно! Ты по сути суёшь свой чурбан в металлический ящик, где будешь сидеть в компании собственного перегара да на мир сквозь щёлочку глядеть. И в нём, чёрт побери, почти сразу париться начинаешь! Не-не-не, шлему я всегда предпочту просторный и удобный капюшон. Башка у меня крепкая, не отвалится.

Родольф Казмер

Ограничение зрения

Эффект **Ограничение зрения** означает, что как только персонаж опускает забрало шлема, его поле зрения сужается до конуса прямо перед ним вместо обычного поля от плеча до плеча. Этот эффект также отменяет Обострённые чувства ведьмака (бонус к Вниманию и выслеживанию по запаху).

Полное укрытие

Павеза достаточно велика, чтобы за ней можно было спрятаться целиком, как за стенкой. Если персонаж сидит на корточках за павезой, она действует как укрытие, и любая атака, направленная против персонажа, должна нанести урон, превышающий надёжность павезы, чтобы навредить персонажу. Каждый раз, когда павеза получает урон, её надёжность снижается на 1.

Нильфгаардская павеза

Этот щит создан таким образом, что может стоять без поддержки. В качестве действия ваш персонаж может поставить нильфгаардскую павезу с одной стороны. Если павеза получит урон больше половины её значения надёжности, то она упадёт. Когда павеза стоит и персонаж её не держит, её нельзя использовать для блокирования урона, только как укрытие.

Ножная броня

Название	ПБ	Дос	УБ	Эффект	СД	Вес	Цена
Лёгкая броня							
Кавалерийские штаны	3	О	0		0	0,5	75
Стёганые штаны	5	О	1		0	1	125
Двуслойные штаны	8	Р	0		0	1,5	225
Средняя броня							
Усиленные штаны	12	П	0		0	3,5	250
Реданские поножи	14	Р	1		0	4	400
Кожаные штаны из Лирии	16	У	1		0	3,5	525
Тяжёлая броня							
Латные поножи	20	У	1		1	7,5	625
Хиндарсфьяльские тяжёлые шоссы	25	У	3		1	5	650
Нильфгаардские поножи	30	У	2		1	6	850

Щиты

Название	Н	Дос	УБ	Эффект	СД	Вес	Цена
Лёгкие щиты							
Кожаный щит	4	П	0		0	0,5	50
Стальной баклер	6	О	0		0	1	150
Темерский щит	8	О	1		0	1,5	225
Средние щиты							
Щит налётчика со Скеллиге	10	Р	1		0	2	325
Каэдвенский щит	14	Р	1		0	2,5	400
Стальной каплевидный щит	16	О	0		0	3	400
Тяжёлые щиты							
Павеза	20	Р	0	Полное укрытие	1	4	500
Нильфгаардская павеза	25	У	1	Полное укрытие, см. на полях	1	5	600

Описание брони

Головная броня

Капюшон вердэнского лучника

Вердэнские лучники — крепкие ребята. Обычно они не слишком усердствуют с бронёй — дриады-то всё равно в щели между доспехами дротик-другой засадят. Зато они носят хорошие плотные капюшоны, расшитые сине-чёрным стрельчатым узором.

Двуслойный капюшон

Капюшон укрепить легко — просто добавь вставки из кожи, кольчужного полотна и тому подобного. Такие капюшоны куда плотнее обычных, отчего их сложнее повредить оружием. Простенько и защищает.

Каркасный шлем с полумаской

Такие шлемы куда чаще встречаются на Скеллиге и в Нильфгаарде. На севере шлемы обычно либо полностью закрытые, либо просто конусом. Полумаска защищает лицо и глаза. Порой снизу ещё крепится кольчуга для защиты шеи.

Кольчужный капюшон

Ищешь простую и крепкую броньку? В таком случае, приятель, тебе нужен кольчужный капюшон. И удар меча остановит, и от молота спасёт. Некоторые носят его как полноценную часть брони, другие же поверх ещё и шлем надевают. Полезная штука, как ни крути.

Усиленный капюшон

В дебрях нужен обзор получше, потому народ, в особенности эльфы, носит капюшоны из крепкой кожи и нескольких слоёв льна, и всё это прошито крепкими нитками. Такие капюшоны достаточно плотные, чтобы не пропустить режущий удар или болт, пущенный из небольшого ручного арбалета.

Темерский армет

Темерские рыцари обычно носят арметы — стандартные рыцарские шлемы. Это полностью закрытый металлический шлем с острым «клювом» на забрале и узкой прорезью для обзора. Одна проблема: через эту прорезь ни черта не видно.

Топфхельм

Топфхельмы носит высший класс рыцарей. Это большие шлемы цилиндрической формы с широкими прорезями для глаз и отверстиями, через которые можно нормально дышать. Они очень крепкие и часто украшены плетёными кисточками, рогами или даже орлами с раскинутыми крыльями. Ужасно вычурно, но небесполезно.

Скеллигский шлем

Выходцам со Скеллиге нравятся украшения, особенно если, напялив их, они выглядят брутальнее. И их шлемы — тому подтверждение. Скеллигский шлем крепкий, с кольчужной бармицей, на лице полумаска и пластины на щеках… а по бокам часто рога крепятся. По ходу, самые крепкие островитяне бодают врагов этими рогами.

Нильфгаардский шлем

Шлемаки чёрных созданы весьма интересным образом — они состоят из двух частей. Первая — шлем-салад, у которого спереди либо кусок вырезан, либо прорезь есть для глаз. Вторая часть — бувигер, или нашейник, выступающий вперёд и закрывающий шею, нос и рот. Всё это вместе даёт неплохую защиту.

Корпусная броня

Гамбезон

Ну, по-хорошему, гамбезон — это поддоспешник для более тяжёлых доспехов, но многие бедняки используют его вместо брони. Против меча не поможет, зато спасёт от кинжала и тому подобного.

Аэдирнский гамбезон

Когда напал Нильфгаард, аэдирнцам пришлось, пожалуй, тяжелее всех. Они лишились короля, и я даже не знаю, избрали ли они нового до того, как их захлестнуло чёрно-золотой волной. Аэдирнский гамбезон — наглядное тому свидетельство. Это простой гамбезон с нашитыми кусками кожи и дублёной шкуры.

Двуслойный гамбезон

Как и капюшон из того же материала, двуслойный гамбезон — неплохое сочетание цены и качества. Спасёт от удара дешёвого меча или от болта из ручного арбалета, да и весит не так уж много. Обычно я такой и ношу, когда путешествую или хожу по городу. И защищает, и не вызывает лишних вопросов.

Бригантина

Обычно наёмники носят бригантину до тех пор, пока не разживутся бронёй получше. Это простенький кожаный жилет с прикреплёнными к нему пластинами из толстой дублёной кожи. Сам-то я бригантину носил под Бренной и Содденом. И скажу, что в ней плохо: неудобна она, жестковата.

Броня реданского алебардщика

Как ни странно, реданские алебардщики много брони на себя не напяливают — берут простенький, длиной до колен гамбезон из кожи и ткани, кольчугу, горжет и наплечники. Полагаю, когда между тобой и противником алебарда, тяжёлая броня особо-то и не нужна. От клинка в случае чего спасёт, да и манёвренность примерно такая же, как в гамбезоне.

Кожаная куртка из Лирии

Мне однажды довелось примерить кожаную куртку из Лирии. Курва, по ощущениям я на себя напялил чёртовы латы. Лирийцы каким-то особым образом обрабатывают кожу, отчего она становится крепкой, как шкура василиска. Я позволил торговцу в себя из длинного лука выстрелить, так меня даже не поцарапало! Хотя, может, я просто слегка пьян был в тот день.

Гамбезоны

Несколько лет назад шёл я из Настрога в Бремервоорд, не снимая кольчуги. Никто не знал, когда на нас напасть могут, так что все постоянно были в доспехах. Хорошо, что я не рыцарь, а то эти бедолаги изрядно мучились в латах. Впрочем, в кольчуге тоже не попрыгаешь: она тяжёлая, звякает, а если ты её пару дней не почистишь, то заржавеет и гнуться перестанет. Теперь-то я гамбезон ношу. Пускай он не особо защищает, зато и не ржавеет. В городе посмотришь — чуть ли не каждый второй в гамбезоне шастает. Полагаю, дело ещё и в ценах на броню… Впрочем, всегда можно забрать броню задарма, если прирезать её хозяина во сне.

Родольф Казмер

Реданская элита

В отличие от остальных, реданские алебардщики не любят на себя надевать много брони. Они полагаются на защиту, которую дают им длинный красный гамбезон, горжет и наплечники. Поэтому алебардщики передвигаются очень быстро и являются одним из самых полезных отрядов пехоты, способным противостоять вражеской кавалерии. Алебарда легче полуторного меча или боевого топора и позволяет держать врага на расстоянии. Стороной с крюком алебардщик способен стащить человека с лошади, а топором прорубить латы. После первой атаки реданской кавалерии алебардщики окружают отбившихся от строя вражеских всадников и расправляются с ними. Лишь метиннцы сумели выдрессировать своих боевых скакунов так, чтобы те затаптывали всякого, кто приблизится к их всаднику, пока тот на земле.

Брендон из Оксенфурта

Латный доспех

Такую броню пристало носить рыцарям да королям — крепкие стальные пластины, подогнанные по телу. Тяжеловата, порой в ней едва дышать можно, но много от чего защитит. Иногда выглядит просто и неброско, а иногда пафосно до ужаса.

Хиндарсфьяльский тяжёлый доспех

Пару раз всего я на островах Скеллиге бывал. Давным-давно на Хиндарсфьялле посещал храм Фрейи. Снаружи там торчали мечники в совершенно чудовищной броне: тяжёлая кольчуга до колена, кожаная куртка под ней и дублёная кожа сверху, и толстый такой широкий пояс. Думаю, удар алебарды эта дрянь точно выдержит.

Нильфгаардский латный доспех

Это такой чёрно-золотой доспех, крепкий, с высокими наплечниками и кучей деталей. Должен признать, сработан хорошо. От арбалетного болта на нём разве что царапинка останется.

Ножная броня

Кавалерийские штаны

Кавалеристы обычно не носят тонну брони, если только это не драгуны какие-нибудь. Вот эти плотные штаны только кожаными полосками укреплены, и всё.

Стёганые штаны

По сути, гамбезон для ног. Не пропустит небольшой клинок, но я бы не стал слишком сильно на такую броню полагаться. А вот над гульфиком можно изрядно поржать.

Двуслойные штаны

Двойная ткань — лучший выбор. Не столь раздутая, как средней руки стёганка, а зад твой прикроет.

Усиленные штаны

Честно скажу, разнашивать пару недель точно придётся. Но это не так важно, как тот факт, что дублёная кожа да стальные пластины и защищают, и не слишком сковывают движения.

Реданские поножи

Что гамбезон, что поножи — реданские алебардщики особо не изгаляются. Простые кожаные штаны, поножи и гульфик. Манёвренность ценой прочности.

Кожаные штаны из Лирии

Штаны из кожи лирийской работы. Грубоваты, не дышат, но ноги защищают. Правда, внимание к себе ты точно привлечёшь.

Латные поножи

Поножи, сабатоны, набедренники — всё это защищает твои ноги. Большие пластины из обработанной стали спасут от мечей, булав и стрел, пущенных из длинного лука.

Хиндарсфьяльские тяжёлые шоссы

В состав тяжёлого хиндарсфьяльского доспеха входят шоссы. По сути, кольчужные штаны. Крепкие. Большинство даже не заморачиваются напяливать на ноги тяжёлую броню, но в данном случае кольчужная броня неплоха. И при этом она очень гибкая.

Нильфгаардские поножи

Поножи у нильфгаардской брони чуточку легче, чем верхняя часть доспеха. Обычно это сабатоны, собственно поножи и надеваемые под них штаны в клетку из плотной кожи и ткани.

Щиты

Кожаный щит

Проще щита, чем обтянутый кожей кусок дерева, не найти. Такие щиты не очень-то популярны в наши дни — слишком хлипкие в сравнении с деревянными или стальными. Но зато дешёвые и лёгкие.

Стальной баклер

Баклер — это такой маленький щит. Всего около фута в ширину, но им можно парировать удар клинка.

Темерский щит

Ммм, старая добрая темерская работа! Каплевидный щит, пожалуй, встречается чаще всего. Темерский щит достаточно долго будет защищать тебя от мечей и стрел.

Щит налётчика со Скеллиге

В отличие от остального мира, выходцы со Скеллиге используют большие круглые щиты с умбоном по центру и рукоятью с обратной стороны. Думаю, благодаря такому больше манёвренность, поскольку щит не прикреплён к руке.

Каэдвенский щит

Каэдвенский щит несильно отличается от темерского. Они, правда, на внешнюю сторону тратят чёрное железо. Каэдвенские щиты потяжелее, зато более прочные.

Стальной каплевидный щит

Щит, полностью сделанный из стали, — вещица любопытная. Гудит, что твой колокол, если по нему шибануть, но куда крепче других щитов, да и двинуть в рыло им можно.

Павеза

Если тебе надо за настоящую стенку запрятаться от врага, то прячься за павезой. Павеза здоровенная — по плечо человеку и шириной с краснолюда. За такой можно присесть и просто переждать, пока тебя поливают дождём из стрел.

Нильфгаардская павеза

Неприятно, конечно, такое говорить, но это лучший щит для арбалетчиков и всех, кто работает с механизмами под вражеским огнём. По размерам нильфгаардская павеза не отличается от обычной, но у неё есть сзади подставка, чтобы щит сам стоял, пока ты оружие перезаряжаешь или работаешь.

Вооружение Старшего Народа

Оружие

Название	Тип	Т	Дос	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес	Цена
Мечи												
Эльфский мессер	К/Р	+2	У	3d6+4	15	1	Нет		К	2	2	595
Клинок бригады «Врихедд»	К/Р	+3	У	4d6+4	15	1	Нет	Кровопускающее (25%)	К	0	2,5	745
Меч из метеоритной стали	К/Р	+1	У	5d6	20	2	Нет	Сбалансированное Метеоритное	Н/С	2	3	875
Гномий гвихир	К/Р	+3	У	5d6+3	15	2	Нет	Кровопускающее (50%)	Н/С	2	2,5	1090
Клинок из Тир Тохаира	К/Р	+3	У	6d6	15	2	Нет	Кровопускающее (25%)	Н/С	2	3	1175
Лёгкие клинки												
Низушечий рондель	К/Р	+2	У	2d6+2	10	1	Нет	Пробивающее броню	Н	1	1	485
Краснолюдский секач	Р/Д	+2	У	3d6	15	1	Нет		Н	1	1,5	500
Топоры												
Краснолюдский топор	Р	+3	У	5d6+3	15	1	Нет		К	1	4	740
Гномий чёрный топор	Р	+2	У	6d6+2	15	2	Нет		Н/С	2	2,5	910
Дробящее												
Махакамский мартель	Д	+0	У	5d6	15	2	Нет	Пробивающее броню	К	1	3,5	750
Кистень из метеоритной стали	Д	+2	У	6d6	20	1	Нет	Захватное Метеоритное	Н/С	2	4	900
Древковое												
Краснолюдский боевой молот	К/Д	+0	У	5d6+2	15	2	Нет	Длинное Дезориентирующее (–2)	Н/С	1	4	835
Эльфская глефа	Р/К/Д	+2	У	4d6+3	10	2	Нет	Длинное Кровопускающее (25%)	Н/С	2	3	925
Посохи												
Гномий посох	Д	+1	У	3d6+2	15	2	Нет	Длинное Фокусирующее (3)	К	2	2,5	910
Эльфский дорожный посох	Д	+1	У	3d6	10	2	Нет	Длинное Фокусирующее (3) Улучшенное фокусирующее	Н/С	2	1,5	975
Луки												
Эльфский походный лук	К	+1	У	4d6	10	2	200 м		К	1	1	575
Эльфский зефар	К	+2	У	6d6	10	2	350 м	Улучшенное пробивающее броню	Н/С	2	2,5	1100
Арбалеты												
Гномий ручной арбалет	К	+3	У	2d6	10	1	100 м	Медленно перезаряжающееся	Н	1	1	425
Краснолюдский тяжёлый арбалет	К	+3	У	5d6	15	2	300 м	Медленно перезаряжающееся	Н/С	2	3,5	850

Эльфские ввинчивающиеся

Эльфские боеприпасы с ввинчивающимся наконечником вызывают кровотечение аналогично боеприпасам с широким наконечником. Отличие в том, что наконечник застревает в ране и кровотечение в таком случае можно прекратить, только совершив проверку Первой помощи со СЛ 16 для извлечения наконечника из раны.

Низушечий защитный дублет

Низушечий защитный дублет выглядит как обычный дублет. Для того чтобы понять, что это броня, требуется проверка Внимания со СЛ 20.

Броня скоя'таэля

Частично такая броня состоит из вшитой в неё листвы и меха. В дикой местности носитель этой брони получает бонус +2 к проверкам Скрытности.

Драгунская броня

Эта броня гномьей работы помогает наезднику лучше держаться в седле. Носитель её получает бонус +2 к проверкам Верховой езды, когда он верхом на лошади.

Махакамская павеза

Этот щит можно поставить перед собой на землю аналогично нильфгаардской павезе.

Боеприпасы

Название	Тип	Дос	Н	Эффект	Скр	Вес	Цена
Эльфские ввинчивающиеся	К	У	10	Кровопускающее (100 %) См. примечание на полях	К	0,1	50
Краснолюдские пробивные	Д	У	15	Разрушающее	К	0,1	50

Броня

Название	З	Дос	УБ	Эффект	Защищает	СД	Вес	Цена
Лёгкая броня								
Низушечий защитный дублет	8	У	1	См. примечание на полях	Туловище и руки	0	1	375
Кольчуга гномьей работы	10	У	1	Сопротивление режущему урону	Голова, туловище, руки и ноги	0	5	975
Средняя броня								
Краснолюдский плащ	16	У	1		Голова, туловище, руки и ноги	0	5	1400
Броня скоя'таэля	20	У	2	См. примечание на полях	Голова, туловище, руки и ноги	1	12	2325
Тяжёлая броня								
Драгунская броня гномьей работы	25	У	2	Сопротивление режущему урону Сопротивление колющему урону См. примечание на полях	Голова, туловище, руки и ноги	2	20	2850
Махакамские латы	30	У	3	Сопротивление режущему урону Сопротивление колющему урону Сопротивление дробящему урону	Голова, туловище, руки и ноги	2	30	3525

Щиты

Название	Н	Дос	УБ	Эффект	СД	Вес	Цена
Лёгкие щиты							
Гномий баклер	15	У	2		0	1	450
Средние щиты							
Эльфский щит	25	У	2		0	3	700
Тяжёлые щиты							
Махакамская павеза	35	У	2	См. примечание на полях	1	5,5	1050

Описание вооружения

Мечи

Эльфский мессер

Поговаривают, что этот клинок выдумали назаирцы, которым чёрные запретили мечи носить. Вот и выковали нож-переросток — технически-то это не меч. Закончилось всё не очень хорошо, но в итоге эльфы взяли ту конструкцию и доработали.

Клинок бригады «Врихедд»

Когда-то кавалерийской бригады «Врихедд» боялись по всему миру. Как-то раз мне довелось с ними столкнуться. Мне и моим парням. Вот эти вот мечи из синей стали в руках всадников снесут башку даже самому крепкому краснолюду. Мне повезло выжить.

Меч из метеоритной стали

Метеоритная сталь — один из лучших материалов для оружия. Выкованные из неё мечи поблёскивают разными цветами, да ещё и крепкие донельзя. И удивительно лёгкие.

Гномий гвихир

Долгое время гвихиры считались лучшими мечами в мире. Они до сих пор одни из лучших. Длинный чёрный клинок настолько острый, что им бриться можно. Настолько лёгкий, что им спокойно можно размахивать одной рукой на полной скорости. Обожаю эти игрушки, но они чертовски редкие.

Клинок из Тир Тохаира

Гномы Тир Тохаира начали ковать мечи за много веков до того, как эльфы высадились на Континенте. Столь долгий опыт пошёл им на пользу. Клинки из Тир Тохаира длинные и острые, словно бритва, и по всей длине покрыты тончайшими гномьими письменами.

Лёгкие клинки

Низушечий рондель

Низушки куда ниже людей и куда хрупче краснолюдов. Не скажу, что они слабаки, но что-то не видно армий низушков. Этот кинжал для низушков в самый раз: тонкий и крепкий, с круглой головкой и гардой. Им очень легко колоть в стыки брони, оставляя кровоточащие раны.

Краснолюдский секач

Ха! Вот кто-кто, а краснолюды могут притащить секач на бой на ножах. Если тебе надо прорубиться… да, честно говоря, через что угодно, то бери краснолюдский секач. Он недлинный, но прекрасно и конечности людям рубит, и ветки деревьев.

Топоры

Краснолюдский топор

Есть ошибочное мнение, что краснолюды поголовно топоры таскают. На самом деле не все, но многие. Дай краснолюду тяжёлый топор, и он тебе дырку в любой стене прорубит. Особенно если топор этот краснолюдской работы. Двусторонний топор весьма увесист, да и рубить им можно в любую сторону.

Гномий чёрный топор

Гномий гвихир всем известен. Но немногие знают, что гномы ещё и топоры куют. Сделаны они аналогично гвихирам, только потяжелее. Топор бородовидный, покрытый гномьими рунами. Это оружие по ощущениям настолько лёгкое и тонкое, что пользовать его в бою кажется чем-то несусветным. Но достаточно крепкое, чтобы проломить доспех.

Дробящее оружие

Махакамский мартель

Мартель — краснолюдское оружие, достаточно редкое. Нечасто видишь, как с ним люди шастают. По сути, это молот с длинным шипом с обратной стороны, насаженный на метровую рукоять. Многие краснолюды предпочитают укорачивать рукоять и носить это оружие за голенищем сапога.

Кистень из метеоритной стали

Стильная игрушка. Шипастый шар из метеоритной стали на цепочке, которая крепится к обмотанной кожей рукояти. На полной скорости шар проламывает шлем вместе с черепом, примерно как если бы в голову попал настоящий метеорит. А цепью можно не только оружие ловить…

Древковое оружие

Краснолюдский боевой молот

Махакамские краснолюды выковали первые боевые молоты несколько веков тому назад для защиты от любого сукина сына, которому духу хватит напасть. На крепкой двухметровой рукояти закреплена сложная головка с длинным шипом сверху и крюком сзади. Универсальное оружие. Прямо-таки машина для убийства.

Эльфская глефа

Слыхал я, что глефы были самым популярным оружием в золотой век эльфов, ещё до прибытия людей. Полагаю, их использовала дворцовая стража. Длинное древко, на котором сверху закреплено бритвенно острое лезвие. Учитывая то, что большинство эльфов на севере сейчас прячутся, они, скорее всего, не могут себе позволить таскать такие большие штуки, как глефа.

Цвет метеорита

Оказывается, метеориты бывают разных цветов: синего, красного, жёлтого, а то и ещё какого. Вот только цвет по-настоящему проявляется лишь тогда, когда метеорит тщательно отшлифован. Поэтому у большинства современного оружия есть разве что маслянистый блеск. Я слыхал про старый гномий способ обработки, после которого клинки поблёскивают цветом руды, из которой выкованы. Вроде есть и какой-то магический эффект, ведь метеориты-то проходят через все стихийные планы, пока до земли долетают.

Родольф Казмер

Краснолюды и топоры

Есть доля правды в каждом стереотипе. Вот мы, краснолюды, любим топоры. Мы и другое оружие используем, но будь у меня выбор между мечом и топором, я выберу топор. Про топоры можно много хорошего сказать. Весь вес у них на верхушке. Размахнёшься посильнее — и всадишь по самое не балуйся практически во что угодно, будь то дерево, стальной щит или живая плоть. А поскольку мы, краснолюды, чуток покрепче остальных, недостаток защиты мы переживём. Я как-то голой рукой клинок ухватил. Изрядно мне ладонь изрезал, но я тебе отвечаю: сукину сыну, что со мной дрался, не поздоровилось. В столкновении черепушки с топором всегда побеждает топор.

Родольф Казмер

Гномья ковка

Может, доводилось уже слышать такое: краснолюды лучше всех плавят металлы, лучшие кузнецы — эльфы, а гному стоит отдать клинок на заточку или броню на подгонку. Твой покорный слуга — то есть я — какое-то время провёл в Махакаме, как и положено всякому приличному краснолюду, и там пообщался с гномами. Хорошие они ребята на самом деле. Парочку звали Голденринг и Моррисон. Одним из множества их талантов была способность учуять тарелку свежих клёцек с четырёхсот шагов. Впрочем, это не так важно, а вот как они точили клинки... Таким мечом можно снять скальп с волколака! А на лезвии они бы выгравировали твой портрет — столь точный, что его можно принять за отражение в стали. Чёрт его знает, с чего у гномов так всё гладко выходит. Может, дело в умении концентрироваться или в чём ещё. А может, они по природе такие въедливые и старательные. Как-то раз Голденринг показал мне свои инструменты. Это ж произведение искусства! Небольшой резной деревянный сундучок, внутри которого на шёлке разложено с десяток блестящих инструментов. Напильники, молоточки, стамески — в общем, всё, что нужно. По сути, стандартные инструменты кузнеца, только в два раза меньше и в разы качественнее.

Родольф Казмер

Посохи

Гномий посох

Как и любое изделие гномьей работы, эти посохи впечатляют. Они сделаны из тёмной травлёной древесины и покрыты рунами сверху донизу. Обычно ещё местами в них вправлены самоцветы.

Эльфский дорожный посох

Много лет назад с такими ходили эльфьи мудрецы. Дорожные посохи куда меньше обычных, самое большее до груди. Красивые, украшенные шёлком и золотом, но важнее всего в них то, насколько хорошо они позволяют фокусировать магическую энергию.

Луки

Эльфский походный лук

По сути, это просто уменьшенный зефар. Отличие в том, что с походного лука можно спокойно снять тетиву и согнуть его, чтобы запихнуть в сумку.

Эльфский зефар

Гордость и отрада эльфов. Это длинный лук с четырьмя плечами, на который натянута крепкая вощёная тетива. Две пары плеч у зефара увеличивают силу выстрела в два раза. Что приятно, лук от этого тяжелее не становится.

Арбалеты

Гномий ручной арбалет

Не особо люблю ручные арбалеты, но вот такое оружие гномьей работы мне нравится. Настоящее произведение искусства: тонкая работа по металлу да чёрное травлёное дерево с изящной резьбой.

Краснолюдский тяжёлый арбалет

Мы, краснолюды, будем посильнее людей. Может, мы и ниже, чем люди и эльфы, но уж точно крепче. Краснолюдский арбалет создан как раз с учётом нашей силушки — когда мы их продаём людям и эльфам, приходится ещё и рычаг им впаривать, чтобы натянуть могли.

Боеприпасы

Эльфские ввинчивающиеся

Скоя'таэли пару лет назад приобрели их у человеческих торговцев и стали активно использовать. Наконечник по форме напоминает винт, из-за чего снаряд буквально ввинчивается в плоть, и вытащить его становится тяжеловато.

Краснолюдские пробивные

По слухам, мы стали пользоваться такими стрелами и болтами, чтобы ломать камни в копях, но ныне краснолюдским наёмникам эти наконечники служат для того, чтобы пробивать латные доспехи.

Броня

Низушечий защитный дублет

Броня — это хорошо. А уж в такие-то времена броню всем носить стоит. Но не каждый может себе позволить кольчугу или латы. Ну и низушки какое-то время назад придумали такой защитный дублет. Снаружи-то он яркий и всячески украшенный, а под тканью скрыт неплохой слой брони.

Кольчуга гномьей работы

Созданная гномами кольчужка вся чернёная и полностью тело закрывает — там и капюшон, и хауберг, и шоссы. Просто, красиво и носится без труда. Колечки небольшие, но крепкие, так что кольчужка ещё и лёгкая.

Краснолюдский плащ

Такие плащи хороши в дороге. Они и защищают неплохо. Так-то это просто кожа, но настолько хорошо обработанная особым краснолюдским способом, что она не только броню может заменить, но и не промокает.

Броня скоя'таэля

Не все «белки» носят такую броню — обычно это привилегия командиров спецотрядов, вроде того же Иорвета. Броня хорошая, создана специально, чтобы сливаться с окружением. Вот хоть и ненавижу я скоя'таэлей, но бронька у них отменная.

Драгунская броня гномьей работы

Обычно гномы кавалеристами не становятся, по вполне понятным причинам. Но они выковали броню для людей — командиров кавалерии Нильфгаарда. Лёгкие латы, чёрные с голубым отливом, покрыты гномьей гравировкой. Удар держат как на турнирах, так и на поле боя.

Махакамские латы

Махакамская сталь — прочнее её в мире нет. И потому броня из этой стали всегда будет самой лучшей. Махакамские латы тяжелы, да — тёмная броня, покрытая позолотой и бронзой, угловатыми узорами и краснолюдскими рунами. Сам я такую никогда не носил, но разок вёз комплект лат из Махакама в Ангрен. Продал за несколько тысяч.

Щиты

Гномий баклер

То, что для людей баклер, для гнома — полноценный щит. Правда, сомневаюсь, что так эта странная штука на свет появилась. Щит этот сделан по той же технологии, что и прочие гномьи изделия, да и удар держит получше более крупных щитов.

Эльфский щит

Теперь таких почти не сыщешь. Партизанская война не особо способствует бою с мечом и щитом. Или же храбрые повстанцы не хотят показаться трусами. Однако эльфский щит прекрасен. По форме каплевидный, с золочением и украшениями в форме листьев.

Махакамская павеза

Махакамские бойцы с такими штуковинами защищают свои города. По строению эти павезы аналогичны нильфгаардским, да только сделаны они краснолюдскими ремесленниками, чьё искусство ковки совершенствовалось много веков. Если бы мне пришлось выбирать, за каким щитом спрятаться, я бы выбрал махакамскую павезу.

Алхимические составы

Алхимия кардинально изменила мир. Благодаря рецептам Старшего Народа и открытым наукой формулам существует великое множество зелий и смесей на все случаи жизни. Помните, что алхимические составы всегда можно спрятать в карман или сумку. Алхимические составы расходуются за одно применение, если не указано иное.

Название	Дос	Эффект	Вес	Цена
Кислотный раствор	Р	*Кислотный раствор* наносит 2d6 урона любому живому существу, на которое попадает, и 1d6/2 **разрушающего** урона оружию и броне. Для броска склянки требуется провести атаку с проверкой Атлетики с дистанцией в метрах, равной вашему Тел×2. Кислота разбрызгивается в 2-метровом конусе от места падения.	0,5	56
Могила Адды	О	Порцию *Могилы Адды* можно вылить на скоропортящиеся продукты и даже на труп. Обработанные продукты не будут портиться или гнить в течение 1d10 дней. Для сохранения тела человеческого размера уйдёт 2 порции.	0,1	18
Алхимический клей	О	*Алхимический клей* можно вылить или бросить на поверхность предмета или на персонажа. Через 2 раунда клей начинает затвердевать, навсегда склеивая предметы и/или персонажей. Чтобы разъединить склеенное, потребуется проверка Силы со СЛ 16. Для броска склянки проведите атаку с проверкой Атлетики и с дистанцией в метрах, равной вашему Тел×2.	0,1	28
Щелочной порошок	О	*Щелочной порошок* нейтрализует действие кислоты: одна порция *щелочного порошка* отменяет одну порцию *кислотного раствора*. Этот порошок также отменяет урон от критического ранения **рана в живот**.	0,1	18
Чёрный яд	О	*Чёрный яд* немедленно **отравляет** цель при попадании в кровь или при проглатывании. Проверка Стойкости со СЛ 16 отменяет эффект *чёрного яда*, но цель может снова отравиться, если примет *чёрный яд* внутрь или будет ранена оружием, покрытым этим ядом.	0,1	45
Ярость Бредана	У	*Ярость Бредана* взрывается при контакте с воздухом, нанося 2d6 урона любому существу в пределах 2 м. Для броска склянки требуется провести атаку с проверкой Атлетики с дистанцией в метрах, равной вашему Тел×2.	0,5	95
Хлороформ	О	Любой, кто вдохнёт *хлороформ*, должен успешно пройти испытание Устойчивости со штрафом –2, или же он потеряет сознание до тех пор, пока испытание не будет пройдено. Обычно для применения требуется провести атаку Ближнего боя тряпицей, смоченной *хлороформом*. *Хлороформ* также можно налить в склянку. В каждой склянке содержится 25 порций.	0,1	36
Кровосвёртывающий порошок	О	Нанесение *кровосвёртывающего порошка* на рану останавливает **кровотечение** на 2d10 раундов. По окончании действия рана снова начинает кровоточить — тогда вы можете применить ещё одну порцию.	0,1	20
Фисштех	Р	Любой, кто втягивает носом или втирает в дёсны дозу *фисштеха*, погружается в подобную трансу эйфорию. Этот наркотик часто используют в качестве обезболивающего. Вызывает сильное привыкание. После каждого применения совершите проверку Стойкости со СЛ 18. При провале вы становитесь **зависимы**. Правила зависимости см. на стр. 32.	0,1	80
Галлюциноген	О	Склянку *галлюциногена* можно бросить в цель в 3 метрах от вас или же подлить этот состав в питьё. Жертва должна совершить проверку Стойкости со СЛ 15. При провале у жертвы начинаются **галлюцинации**, которые длятся 1d10 раундов.	0,1	25
Невидимые чернила	О	*Невидимые чернила* позволяют писать сообщения, прочесть которые можно только после нагревания в течение 1 хода.	0,1	15

Сопротивление действию фисштеха

Тот, кто принял фисштех, должен совершить проверку Стойкости со СЛ 16, или он будет **дезориентирован** на срок до получаса. Можно совершать новую проверку каждый раунд, но если результат любой проверки будет ниже 10, персонаж падает без сознания на 5 раундов.

Отравление

На то, чтобы смазать клинок *чёрным ядом*, требуется полный раунд. После этого оружие считается отравленным на 1d10 раундов. Для определения яда в питье требуется проверка Внимания со СЛ 16.

Бьём склянки!

Все алхимические составы хранятся в небольших стеклянных или глиняных сосудах, некоторые из которых должны разбиваться при ударе. Если любой из сосудов получает более 5 пунктов урона, он разбивается, а его содержимое выливается или рассыпается. Это активирует эффект любого метательного алхимического оружия.

Быстрый огонь

Если цель поджигающего заклинания или предмета была облита *быстрым огнём*, вероятность поджога возрастает на 50 %.

Надо припорошить

Из-за войны мне приходится про запас закупать кучу разных товаров. Несколько раз в месяц я езжу из Махакама в Вызиму и Элландер. Бедолагам нужна хорошая сталь, а из-за чёрных не сыскать дураков, готовых шастать сквозь кольцо осады… ну, я тут один такой дурак, да.

Я им ещё медицинские припасы таскаю. Особенно кровосвёртывающий порошок. Честно тебе скажу, приятель: трудно соображать, если кровью истекаешь. Когда я разведчиком служил на Первой войне, был с нами один бедолага по имени Алди. От чёрных ему в бедро прилетела стрела с широким наконечником. Остальной отряд принялся чёрных гнать, а Алди в это время за ногу держится — кровища во все стороны хлещет, и видно, что парню недолго осталось. Всё, что я додумался сделать, — перевязать бедро потуже, да только кровь это не остановило. Алди весь бледный, земля под ним уже кровавая. И тут другой разведчик раздобыл чуток кровосвёртывающего порошка. Спасли-таки Алди, пусть и в последний момент.

Родольф Казмер

Название	Дос	Эффект	Вес	Цена
Обезболивающие травы	П	Прикладывание к ране *обезболивающих трав* притупляет боль, снижая штраф от критических ранений на 2. *Обезболивающие травы* также снижают штрафы от состояния «при смерти» на 2. Эффект *обезболивающих трав* действует 2d10 раундов, после чего можно применить новую порцию.	0,1	12
Эликсир Пантаграна	Р	Любой, кто сделает глоток *эликсира Пантаграна*, приходит в состояние безумного счастья. Эффект длится 1d6 / 2 часа. Принявший этот эликсир становится необычайно восприимчив к Убеждению, Харизме и Соблазнению, получая штраф –2 к Сопротивлению убеждению.	0,5	67
Ароматное зелье	Р	Любой, кто сделает глоток *ароматного зелья*, должен пройти проверку Стойкости со СЛ 16. При провале персонаж приходит в состояние **опьянения** на 1d10 часов. Это опьянение можно снять только при помощи магии или зелья *слёзы жён*. Токсичность *ароматного зелья* равна 25 %.	0,5	76
Друг отравителя	О	*Друг отравителя* — прозрачная жидкость, которую можно добавлять в еду или питьё, чтобы придать им остроту или сладость. Повышает СЛ обнаружения яда до 20.	0,1	16
Быстрый огонь	Р	Если вылить порцию *быстрого огня* на персонажа, поверхность или предмет, состав быстро высохнет. Всё, что обработано *быстрым огнём*, становится легковоспламеняемым — 50%-ный шанс возгорания при контакте с огнём или при попадании искры.	0,1	45
Нюхательная соль	О	Если *нюхательную соль* дать понюхать персонажу или существу в состоянии без сознания или **дезориентации**, то персонаж/существо немедленно придёт в себя. *Нюхательную соль* можно использовать 25 раз.	0,1	25
Обеззараживающая жидкость	О	Рану можно обработать *обеззараживающей жидкостью*, чтобы повысить естественную скорость исцеления пациента на 2 и уменьшить количество дней для исцеления критической раны на 2. Несколько использований *обеззараживающей жидкости* не суммируются.	0,1	22
Дыхание суккуба	О	Порция *дыхания суккуба* помогает при соблазнении. Втерев её в кожу, вы получаете +2 к Соблазнению. Если состав подлить в питьё, выпивший получает –5 против Соблазнения. Как и в случае с *чёрным ядом*, для обнаружения *дыхания суккуба* в питье требуется проверка Внимания со СЛ 16.	0,1	20
Слёзы Тальгара	Р	*Слёзы Тальгара* немедленно **замораживают** всё, на что попадут. Оружие, броня и другие предметы, облитые этой жидкостью, получают двойной **разрушающий** урон. Для броска склянки требуется провести атаку с проверкой Атлетики с дистанцией в метрах, равной вашему Тел × 2. Жидкость разбрызгивается в 2-метровом конусе от места падения, замораживая всё, на что попадёт.	0,1	79
Слёзы жён	Р	Принятая порция *слёз жён* отменяет эффекты **опьянения**. Принявший это зелье немедленно трезвеет.	0,1	56
Зерриканский огонь	Р	*Зерриканский огонь* немедленно **поджигает** всё, на что попадёт. Для броска склянки требуется провести атаку с проверкой Атлетики с дистанцией в метрах, равной вашему Тел × 2. Жидкость разбрызгивается, поджигая всё и всех в пределах 2-метрового конуса от места падения.	0,5	65

Описание алхимических составов

Кислотный раствор
Кислотой я особо не пользуюсь. Уж точно не каждый день. Но она может пригодиться, если надо прожечь замóк или иметь под рукой хоть какое-то оружие.

Могила Адды
Без понятия, совпадение это или как-то действительно связано с принцессой Аддой. В любом случае, это зелье — полезная штука для сохранения улик и свежести пищи. Правда, привкус потом странный.

Алхимический клей
Насколько я помню, придумал его какой-то парнишка из Оксенфурта на замену гвоздям. Конечно, не столь хороша эта штука оказалась, но сойдёт, если что нужно быстро подлатать.

Щелочной порошок
Щелочным порошком, как и кислотой, я особо не пользуюсь… но, опять же, кислоту можно использовать как оружие, так что неплохо бы иметь что-то против неё.

Чёрный яд
Ядов в мире изрядно, но чёрный яд, пожалуй, самый распространённый. Особенно на юге. Боль он причиняет жуткую, да ещё и вены чернит.

Ярость Бредана
Бредан, или Безумный Алхимик из Гесо. За изобретение удобрения такое прозвище не выдают. По слухам, после того как Бредан создал этот взрывной эликсир, он исчез. Похоже, принёс пользу Империи.

Хлороформ
Этот состав используют для похищений и для успокоения паникующих. Ну, чаще для похищений, конечно, но я порой люблю добавить чуток позитива.

Кровосвёртывающий порошок
Когда ты всё вокруг кровью заливаешь, а медик сию секунду позаботиться о тебе не может, стоит воспользоваться кровосвёртывающим порошочком. Хоть на какое-то время кровотечение остановит.

Фисштех
Эльфы его называют Белой Смертью. Самая распространённая наркота в мире, и честно тебе скажу, на твоём месте я бы даже не трогал её. Фисштеховый наркоман — жуткое зрелище. Ни капли страха или самоуважения не остаётся, когда ломкой скрючивает.

Галлюциноген
Во многом смахивает на старый добрый ведьмачий эликсир под названием «Белая чайка». После него начинаешь видеть всякое. Галлюциноген не столь силён, как «Чайка», зато не ядовит.

Невидимые чернила
Доводилось мне не раз пользоваться невидимыми чернилами. Когда возишь контрабанду, частенько приходится оставлять невидимые записки и скрытые заметки.

Обезболивающие травы
Не всегда рядом есть медик. Порой стоит держать под рукой что-нибудь, чтобы боль унять.

Эликсир Пантаграна
Алхимика Пантаграна из Лирии многие на Севере знали. Он создал эликсир, делающий тебя счастливым. Неудивительно, ведь Лирия — суровое местечко.

Ароматное зелье
Говорят, что ароматное зелье создал какой-то алхимик, чтобы жёнушку умаслить. Это своего рода предтеча духов, но если ты его выпьешь, то мгновенно опьянеешь. Зелье это популярно как у похитителей, так и у высшего света.

Друг отравителя
У чёрного яда и прочих отрав вкус весьма специфический. Для того чтобы это дело замаскировать, существует так называемый Друг отравителя. Штука эта ещё улучшает вкус пищи, но все ж знают, что это не главное её применение.

Быстрый огонь
Его любят нетерпеливые люди, которым поскорее бы огонь развести. Но честно тебе скажу: куда действенней он в руках поджигателей и магов огня. Благодаря ему небольшой огонёк по щелчку пальца превращается в настоящее пекло.

Нюхательная соль
Если твоему приятелю по башке двинули или дали нюхнуть хлороформу, ты ему дай нюхательной соли, и он в два счёта на ногах будет.

Обеззараживающая жидкость
Никогда я не разбирался в инфекциях. Пускай лекаря возятся с болячками — я же просто припасы доставляю. Обеззараживающая жидкость обычно весьма востребована.

Дыхание суккуба
Популярный у бардов состав. Дыхание суккуба поможет, хм… наладить контакт, если ты понимаешь, о чём я. Сам я им никогда не пользовался. Обхожусь и без этих штук.

Слёзы Тальгара
В основе лежит часть утерянной технологии под названием «Зима Тальгара». Если хочешь что-то мгновенно заморозить — залей этим зельем.

Слёзы жён
Это зелье пользуется популярностью в крупных городах, где много таверн. Вот какой-то алхимик и придумал снадобье, чтобы протрезвлять перепивших муженьков.

Зерриканский огонь
Я никогда не имел дела с зерриканским огнём. Эта дрянь слишком опасная. Когда она контактирует с воздухом, то взрывается к курвиной матери зелёным пламенем. Зерриканские огненные скорпионы примерно этим и стреляют.

Популярность алхимии

В Редании произошёл своего рода взрыв популярности алхимии. И нетрудно понять почему. Большинство наших магов либо мертвы, либо в темнице, так что спрос на зелья, амулеты и различные чудеса заметно возрос. У алхимии, кроме легальности, есть и другое преимущество: ей не нужно долго учиться, тратя на это огромные средства. Любой дурак, умеющий читать и способный положить в ступку пару глаз накера да маринованный язык голубя, может уже открывать лавку. Многие уважаемые алхимики, настоящие учёные, не раз слышали от пьяных магов вопросы из серии: «Как ты из свинца золото получаешь?» Теперь настало их время. Король Радовид наверняка найдёт применение уважаемым алхимикам, умеющим творить чудеса, что не так давно могли претворять в жизнь лишь маги.

Брендон из Оксенфурта

Усиления брони

Виды усилений

Ради большей наглядности вид **усиления** брони зависит от того, к какой части брони его прикрепляют. Усиления головной брони — это прикрывающие шею горжеты, защищающие лицо забрала или закрывающие нижнюю часть лица бувигеры. Усиления для корпусной брони — это наплечники, рондели для защиты подмышек или наручи для предплечий. Усиления ножной брони — бедренные пластины, сабатоны для защиты ступней и наколенники.

Разделение усилений

По желанию вы можете использовать лишь часть набора и усилить только одну деталь брони. Процесс не меняется, но усиливаете вы только ту часть брони, что защищает одну из областей тела. Остальные усиления из набора можете использовать позднее.

Сопротивления

Сопротивление	Символ
Дробящее	Д
Режущее	Р
Колющее	К
Стихийное	С

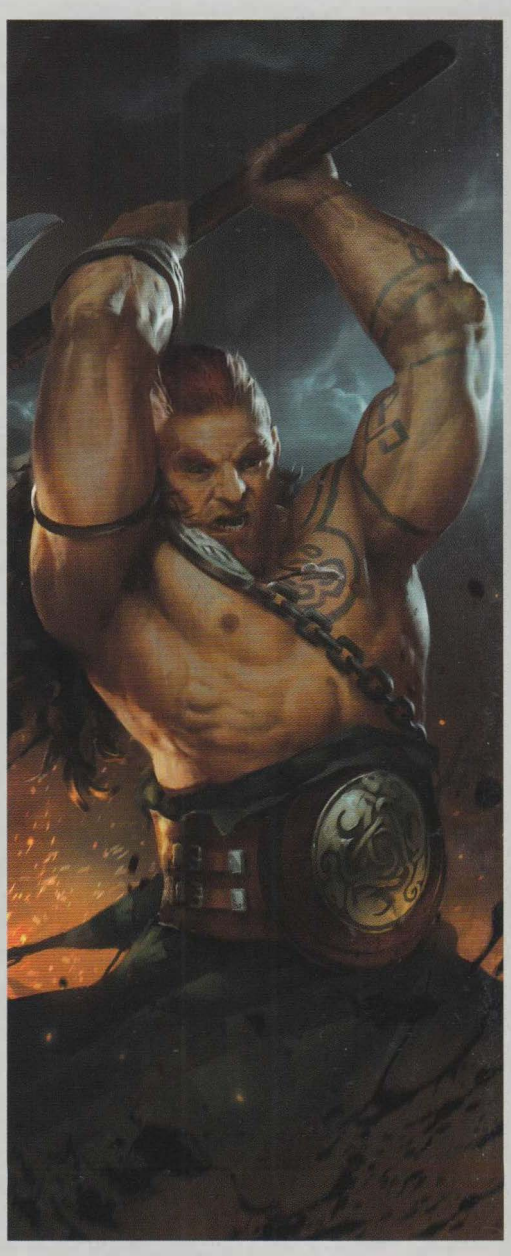
Сопротивление кровотечению

Если у вашей брони есть это сопротивление, уменьшите вдвое урон от кровотечения (с округлением вниз). Например, там, где вы бы получали 2 урона за раунд, вы получаете 1 урон.

Усиления брони

Название	Эффект	ПБ	Д	Р	К	Дос	Вес	Цена
Кольчужное		+3	×	×		Р	3	125
Краснолюдское		+5		×	×	У	3,5	195
Эльфское	+1 к Скрытности	+3	×		×	У	0,5	200
Ткань	Сопротивление кровотечению	+1				П	0,5	40
Укреплённая кожа	Сопротивление огню	+2	×	×		О	1,5	130
Стальное		+4		×	×	Р	3,5	145
Клёпаная кожа		+2		×		О	1	80

Усиления брони — это укрепляющие накладки для уже имеющейся брони. Они небольшие и прикрепляются в критически важных местах для укрепления. Усиления дают бонус к прочности брони, а также зачастую различные эффекты и сопротивление разным типам урона (см. «Сопротивления»).



Различные усиления

Накладки для брони создаются и продаются цельным набором. Вы можете применить усиление ко всем частям брони, которые на данный момент надеты на вашем персонаже. См. примечание на полях по разделению усилений брони.

Прикрепление и снятие

Прикрепление усиления является действием полного хода и требует наличия инструментов ремесленника. Прикрепляя накладку к броне, совершите проверку Изготовления со СЛ 14. При провале усилить броню не получается, придётся попытаться снова. При успехе добавьте бонусы усиления и его вес к броне, на которую вы прикрепили накладки. Усиление нельзя снять путём повреждения или поломки брони; уничтожение брони уничтожает и усиление.

Для снятия усиления совершите проверку Изготовления со СЛ 15. При провале усиление остаётся на месте. При успехе вы снимаете усиление и можете прикрепить его к другому доспеху.

Средства передвижения

Перемещение из одного места в другое не стоит сбрасывать со счетов, особенно когда линия фронта всё ближе. К тому же на лошади куда быстрее можно оторваться от бандитов или от чудовищ. Параметры скакунов вы найдёте в конце Бестиария на стр. 312. Рыцарям и кавалеристам также не стоит забывать, что скакун — их главный помощник в бою!

Скакуны и транспорт

Название	Атлетика + Лвк	Модификатор управления	Скорость	ПЗ	Вес	Цена
Карета	Нет	–1	Животного – 3	60	600	660
Повозка	Нет	+0	Животного – 1	30	300	200
Куттер	Нет	+0	10	60	610	1670
Лошадь	11	+2	12	40	100	520
Мул	7	+0	9	45	150	200
Вол	5	–2	6	50	300	278
Парусная лодка	Нет	–1	6	30	130	230
Парусный корабль	Нет	–2	8	80	2040	2180
Боевой конь	12	–2	11	50	270	1600

Упряжь

Название	Дос	Эффект	Вес	Цена
Сёдла				
Седло	П	Нет штрафов к Верховой езде	5	100
Кавалерийское седло	Р	+1 к проверкам управления для атаки Встроенные ножны для оружия	6	325
Скаковое седло	О	+1 к проверкам управления для Верховой езды +1 Скор	3	200
Шоры				
Шоры	П	+1 к успокоению скакуна	0,1	100
Скаковые шоры	О	+2 к успокоению скакуна	0,1	125
Перемётные сумы				
Перемётная сума	П	В каждое из двух отделений влезает 25 кг предметов небольшого или среднего размера	1,5	100
Военная перемётная сума	Р	В каждое из двух отделений влезает 50 кг предметов небольшого или среднего размера. Снаружи есть крепления для 6 крупных предметов	2	150
Конские доспехи				
Кожаные доспехи	Р	Прочность 10	10	550
Кольчужные доспехи	У	Прочность 15 –1 к проверкам управления для Верховой езды	25	1050

Краснолюдские скакуны

Краснолюды на самом-то деле могут на лошадях ездить. Все думают, что мы катаемся только на пони, баранах да кабанах. Нет, ты не подумай ничего дурного — будь у меня возможность приручить достаточно крупного кабана, чтобы на нём ездить, я бы так и сделал. Но если приходится куда-то ехать, мы садимся на лошадь. За всех краснолюдов говорить не стану, а сам я не особо люблю кататься верхом. Предпочитаю своими двумя землю чувствовать, да и не нравится мне, когда ветер бороду треплет.

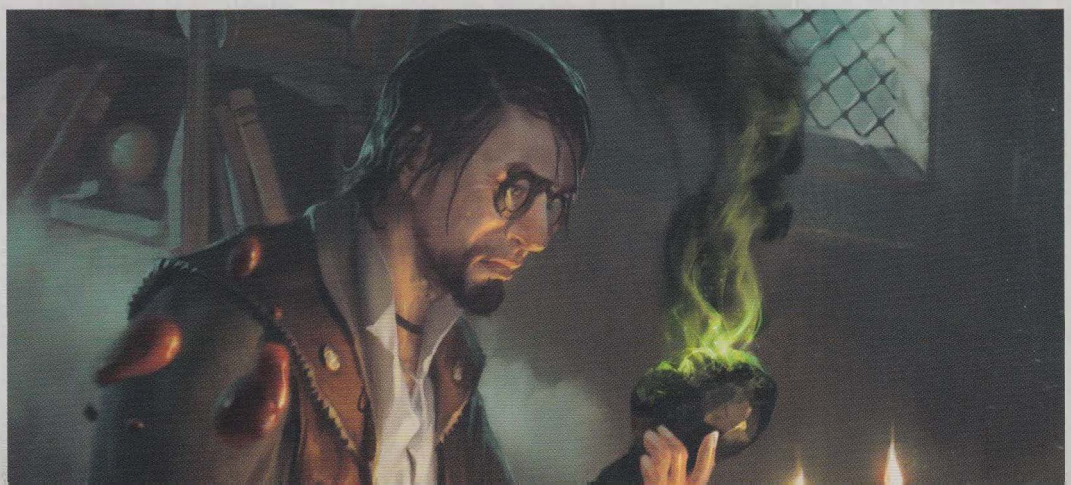
Родольф Казмер

Наборы инструментов

Некоторые вещи проще сделать с помощью подходящих инструментов, а некоторые и вовсе невозможны без них. Наборы инструментов — это небольшие или среднего размера комплекты различных инструментов, которые помогут персонажу справиться с разными задачами. Некоторые инструменты (для ловли рыбы или нанесения макияжа) добавляют бонусы при выполнении задачи. Другие (для алхимии и подделывания) для работы попросту необходимы.

Наборы инструментов

Название	Эффект	Дос	Скр	Вес	Цена
Инструменты алхимика	Позволяют создавать алхимические составы	Р	К	3	80
Амулет с самоцветом	Фокусирующее (3)	У	М	0,1	500
Простой амулет	Фокусирующее (1)	У	М	0,1	250
Принадлежности для готовки	Позволяют готовить еду	П	К	3	15
Инструменты ремесленника	Позволяют создавать оружие и броню	О	К	5	83
Набор для маскировки	+2 к Маскировке	Р	Н	1	58
Инструменты для творчества	Позволяют создавать произведения искусства (картины, украшения, скульптуры и т. д.)	О	Н	2	55
Рыболовные снасти	+2 к Выживанию в дикой природе при ловле рыбы	П	М	0,5	27
Инструменты для подделки	Позволяют создавать поддельные монеты и документы	Р	Н	0,5	58
Набор для макияжа	+2 к Соблазнению и Харизме	П	М	0,5	35
Инструменты торговца	+2 к Торговле при оценке товара	О	Н	1,5	60
Хирургические инструменты	Позволяют проводить хирургические операции	О	Н	1	83
Телекоммуникатор	Позволяет общаться при помощи ритуала *Телекоммуникация*	У	К	4	1000
Воровские инструменты	Позволяют вскрывать замки	Р	М	1	80
Походная кузница	Позволяет ковать оружие и броню в любом месте	Р	К	5	111
Письменные принадлежности	Позволяют писать письма, записки и т.п.	П	Н	1	25



Ремесло без инструментов

Некоторые вещи достаточно трудно сделать без соответствующих инструментов. При попытке совершить подобное действие без инструментов ваш персонаж получает штраф –4 к проверке. Ниже перечислены действия, для которых необходимы наборы инструментов:

- Написание писем
- Подделка документов и денег
- Изготовление или модификация оружия
- Изготовление или модификация брони
- Взлом замков
- Алхимия
- Хирургические операции
- Приготовление пищи
- Создание произведений искусства

Походная кузница

Для создания металлического оружия и брони требуются горн и другое кузнечное оборудование. Если поблизости нет обычной кузницы, подойдёт походная.

Сосуды в наборе алхимика

Среди инструментов алхимика есть разные сосуды для зелий. Всего в наборе алхимика 10 сосудов.

Магические амулеты

Амулеты действуют как фокусирующие магические предметы, и многие маги предпочитают носить их вместо посохов. Эта практика особенно распространилась с началом «охоты на ведьм» на Севере.

Другое снаряжение

Стандартное снаряжение

Название	Вес	Цена
Верёвка (20 метров)	1,5	20
Доска для покера на костях	0,5	25
Походная постель	1,5	16
Свечи (×5)	0,5	5
Мелок	0,1	2
Огниво	0,1	6
Крюк-кошка	0,5	13
Колода для гвинта	0,1	5
Ручное зеркальце	0,5	27
Священный символ	0,1	14
Песочные часы (час)	1	38
Песочные часы (минута)	0,1	18
Музыкальный инструмент	1	38
Дневник/гроссбух	0,5	8
Фонарь	1	33
Фонарь «бычий глаз»	1	39
Шулерские кости	0,1	12
Замок	0,1	34
Надёжный замок	0,1	68
Наручники	0,5	30
Карта Континента	0,1	18
Духи/одеколон	0,1	22
Трубка	0,1	19
Колышки (×5)	0,5	10
Простой протез	1	50
Качественный протез	1,5	100
Кандалы	2	50
Мыло	0,1	4
Брезент	1,5	10
Палатка	4	19
Большая палатка	8	36
Табак	0,1	4
Факел	0,1	1
Бурдюк	1	8

Ёмкости

Название	Вес	Цена
Бандольера	1	19
Корзина	0,5	10
Поясная сумка	0,1	7
Мешок	0,1	3
Наплечная сумка	1	14
Потайной карман	0,1	11
Чехол для лука	1,5	24
Набедренные ножны	0,1	11
Наручные ножны	0,1	13
Деревянный сундук	1	18
Большой деревянный сундук	10	30

Еда и питьё

Название	Вес	Цена
Простой обед	1	10
Хороший обед	2,5	30
Пир	5	100
Сырое мясо	1	8
Сладости	1	5
Сухой паёк (на 1 день)	1	5
Алкагест	1	8
Пиво	1	5
Крепкий алкоголь	1	10
Вино	1	8

Одежда

Название	Вес	Цена
Простая одежда	2	10
Тёплая одежда	3	45
Модная одежда	2	70
Украшения	0,5	50
Тёмная одежда	1,5	50

Услуги

Название	Цена
Ванна с холодной водой	8
Ванна с горячей водой	16
Поездка в карете	85
Услуги летописца	25
Услуги ремесленника (за предмет)	35
Услуги медика (за пациента)	50
Развлечения (за час)	10
Услуги скупщика краденого	1/4 от выручки
Наёмный работник (за день)	15
Услуги следователя	45
Услуги прачки	8
Услуги законника	50
Услуги посыльного	10
Услуги проститутки (за час)	12
Аренда лошади (за день)	50
Морское путешествие	85
Плата на заставе	10

Проживание

Название	Цена
На полу на соломе (за ночь)	2
Подозрительная комната в таверне (за ночь)	4
Дешёвая комната в таверне (за ночь)	8
Обычная комната в таверне (за ночь)	16
Хорошая комната в таверне (за ночь)	36
Отличная комната в таверне (за ночь)	72
Стойло в конюшне (за ночь)	2

Описание снаряжения

Высвобождение из наручников и кандалов

Для того чтобы высвободиться из наручников, требуется проверка Взлома замков со СЛ 16, а чтобы высвободиться из кандалов — проверка Взлома замков со СЛ 20. Если вы хотите сломать наручники или кандалы, требуется совершить проверку Силы со СЛ 18 для наручников или проверку Силы со СЛ 22 для кандалов.

Гвинтовая лихорадка

В последнее время я часто думаю о гвинте. Уверен, вам доводилось слышать про карточную игру, в которую сейчас играют в тавернах, казармах и даже после изысканных чаепитий. Но наибольшую популярность эта игра приобрела в Оксенфурте, где студенты с радостью займутся чем угодно, кроме учёбы. У меня целый ящик в столе заполнен отобранными у студентов картами, которыми они «тайно» обменивались на лекциях. Очень надеюсь, что никого из них не призовут в реданскую разведку. Стоит признать, что карты красиво разрисованы. На них изображены известные силы и деятели нашего времени. Но у меня нет никакого желания разбираться в правилах. Надеюсь, в скором времени студенты вернутся к игре в дротики и петушиным боям.

Брендон из Оксенфурта

Стандартное снаряжение

Верёвка (20 метров)
Всегда с собой таскай верёвку. Я не раз в ямы проваливался, да и на скалы карабкаться приходилось. Ситуаций, где нужна верёвка, предостаточно.

Доска для покера на костях
Стандартная доска для покера на костях, ещё и с ёмкостью для бросков. И с десятью костями в комплекте.

Походная постель
Мне часто приходилось спать на земле, и походная постель в таких ситуациях — вещь незаменимая. А ведь как всё просто: подстилка да одеялко.

Свечи (×5)
Простенькие свечки из воска, чтобы на пару часов отогнать тьму. (Повышают уровень освещённости на 1 в пределах 2 м. Сильный ветер задувает свечу.)

Мелок
Мелком можно помечать путь в каком-нибудь лабиринте или в лесу — жирную белую линию трудно не заметить.

Огниво
Кусок кремня и колечко из стали. Ударишь ими друг о друга, и вот тебе целый сноп искр, от которого огонёк-то и загорится.

Крюк-кошка
Простой крюк, только с четырьмя хвостами да с кольцом на конце, к которому крепят верёвку. Помогает в лазании (+2 к Лазанию).

Колода для гвинта
Понятия не имею, как гвинт так быстро набрал популярность. В этой стратегической игре есть здоровенные колоды карт, основанные на пяти реальных силах: Королевства Севера, Нильфгаард, скоя'таэли, чудовища и Скеллиге.

Ручное зеркальце
Небольшое зеркало. И для прихорашивания сойдёт, и для того, чтобы себе за спину глянуть.

Священный символ
Символы бывают разные, но все они сделаны из дерева и украшены знаком одной из религий.

Песочные часы (час)
Если надо следить за временем, бери песочные часы. Песок из одной чаши в другую за час пересыпается.

Песочные часы (минута)
Точный отсчёт времени для таких занятий, как алхимия или закаливание клинков, требует песочных часов поменьше.

Музыкальный инструмент
Музыкальные инструменты всевозможных размеров и форм: лютни, флейты, лиры, арфы, волынки и тому подобное.

Дневник/гроссбух
Простенькая книжка с пустыми страницами в кожаной обложке. Я в свой гроссбух записываю, какие товары у меня есть и что я продал.

Фонарь
Всего-то свечка в металлической клетке, освещающая всё вокруг (повышает уровень освещённости на 2 в радиусе 3 метров).

Фонарь «бычий глаз»
Такими по большей части пользуются стражники и преступники. Небольшое окошко, откуда идёт свет, можно прикрыть с помощью рычажка (повышает уровень освещённости на 3 в 5-метровом конусе).

Шулерские кости
Я не говорю, что стоит жульничать. Но уж если приходится, то тебе нужны шулерские кости (+3 к Азартным играм; проверка Внимания со СЛ 16, чтобы заметить).

Замок
Простейший замок. Позволяет запереть всё, у чего есть две петли. У меня на каждом сундуке такой висит (проверка Взлома замков со СЛ 15).

Надёжный замок
Взломать его крайне тяжело. Такие стоят в банках и прочих местах, где важна надёжность (проверка Взлома замков со СЛ 18).

Наручники
Если нужно кого-то удержать, стоит воспользоваться наручниками, сковывающими запястья. Главное ключ не потерять.

Карта Континента
Лучшие карты, какие у нас есть, изображают территорию от Драконьих гор до Нильфгаарда и от Скеллиге доОрата. Они неплохие, но в зависимости от региона, где их нарисовали, рисунок может несколько различаться (+3 к навигации).

Духи/одеколон
Не стоит ими злоупотреблять. По сути, это просто приятно пахнущая жидкость, которой прикрывают неприятные ароматы.

Трубка
Простейшая курительная трубка. Забиваешь её табаком, поджигаешь и куришь себе.

Колышки (×5)
Стальные стержни с плоским навершием с одной стороны и остриём с другой. Их используют для закрепления верёвок, но при необходимости ими можно и пырнуть кого-нибудь (оружие ближнего боя, 1d6 урона).

Простой протез
Одна из реалий войны. Идёт мужик на фронт целёхонький, а по возвращении у него одной-двух конечностей не хватает. Мир жесток. Но ногу можно заменить деревяшкой, а руку — крюком.

Качественный протез
Потеряв конечность, некоторые действуют иначе. Достаточно найти хорошего плотника, и вот у тебя уже деревянная нога со стопой или рука с пальцами, пусть и неподвижными. До настоящей конечности таким протезам далеко, но уж лучше так, чем с крюком ходить.

Кандалы
Очень похожи на наручники, только закрепляются на запястьях и лодыжках. Выбраться из них очень тяжело (Скор ограничена до 3).

Мыло
По большей части найти его можно в крупных городах. И отмыться поможет, и пахнуть после него приятно будешь.

Брезент
Огромный кусок брезента, под которым можно самому от дождя укрыться или же накрыть от него что-нибудь ещё.

Палатка
Всегда полезно иметь при себе палатку во время путешествий. В ней и от дождя укроешься, и от ветра... а порой и от чудищ.

Большая палатка
В эту палатку спокойно влезает восемь человек. Но она приспособлена больше для торговцев — внутри можно разложить товар и торговать.

Табак
Слыхал я, что выращивать его тяжко, но оно того стоит. Многих знаю, кто его курит.

Факел
Лучше взять фонарь, но на крайний случай сойдёт и факел. Неплохо освещает дорогу, а если что, можно им помахаться, как дубинкой (повышает уровень освещённости на 1 в радиусе 5 метров).

Бурдюк
Ближе к линии фронта не такто часто попадаются источники питьевой воды. Не станешь же ты всю дорогу эль хлестать. Так что мой тебе совет: держи под боком бурдюк с водой.

Ёмкости

Бандольера
Это такая перевязь через плечо, на которой полно кармашков и крючков. В них можно распихать 25 кг маленьких предметов или приторочить более крупные предметы.

Корзина
Больше подходит для сбора цветов, ягод и других даров природы. Но может вместо них вместить 15 кг небольших предметов.

Поясная сумка
Просто небольшая сумка, которую крепят к поясу. В ней поместится 5 кг маленьких предметов.

Мешок
Самый обыкновенный большой холщовый мешок, в который поместится 20 кг маленьких предметов.

Наплечная сумка
Закидываешь её на плечо и спокойно перетаскиваешь целых 30 кг небольших предметов.

Потайной карман
Такой небольшой кармашек, вшиваемый с изнанки одежды, вмещает 5 кг маленьких предметов (проверка Внимания со СЛ 16 для обнаружения).

Чехол для лука
Хорошее вместилище для лука и колчана со стрелами — уж явно удобней, чем постоянно этот чёртов лук в руках таскать.

Набедренные ножны
Это как наручные ножны, только на бедре. Совет: всегда проверяй, нет ли под юбкой оружия. Наверняка там наткнёшься на ножны (проверка Внимания со СЛ 18 для обнаружения).

Наручные ножны
Такими любят пользоваться наёмники и убийцы. Небольшие ножны для лёгких клинков, прикрепляемые ко внутренней стороне руки (проверка Внимания со СЛ 15 для обнаружения).

Деревянный сундук
Если нужно запрятать парочку предметов, то сойдёт и такой деревянный сундук. В него можно впихнуть 30 кг небольших вещей.

Большой деревянный сундук
Такие сундуки большие и крепкие, что уже отпугивает большинство воришек. Вмещают в себя 50 кг крупных предметов.

Еда и питьё

Простой обед
Приправленная баранина, жареные корешки или эль с хлебушком — ничего особенного.

Хороший обед
В городе можно отобедать вкусными супами с клёцками, жареным мясцом или маринованными овощами.

Пир
Настоящее чудо. Столько еды, что помереть можно, если попытаться всё это съесть. Подобное изобилие разве что на помпезных приёмах увидеть можно.

Сырое мясо
В богатых домах мясо раскладывают по тарелочкам в зависимости от того, какая это животинка приготовлена. Но для нас мясо — это просто мясо. Курятина, свинина, рыба, волчатина — всё одно.

Сладости
Всякие вкусности вроде орехов в меду, сахарных волоконец, засахаренных ягод и прочего. На каждом углу не продаются, но стоят того, чтобы за ними в соседний посёлок съездить.

Алкагест
Есть спиртные напитки, а есть чистый спирт. Алкагест — по сути, чистый спирт для алхимии. Краснолюда с одного глотка вынесет напрочь, а уж если выжрать целую бутылку, то траванёшься точно.

Пиво
Бывает разное: темерское ржаное, реданский лагер, маг-тургский стаут... Хорошая выпивка для простого работяги.

Крепкий алкоголь
Крепкая выпивка. На севере чаще встречается краснолюдская настойка, на юге — нильфгаардская лимонная, обе очень забористые.

Употребление алкагеста

При употреблении бутылки алкагеста персонаж получает **отравление** и **опьянение**. Для избавления от этих эффектов требуется проверка Стойкости со СЛ 16, но даже при успехе опьянение сохраняется количество часов, равное (12 – Тел) вашего персонажа. Опьянение можно снять *слезами жён*.

А что на столе?

Трапеза простого крестьянина — хлеб, фрукты и, если повезёт, сушёное мясо. С чего, по-твоему, народ так много времени по тавернам сидит? В хорошей таверне на Севере можно найти жратву поразнообразней. Печёные яблоки, сладости, жареная курятина, вареники, похлёбка из баранины. Хряпнешь после всего этого обжорства каэдвенского портера, темерского ржаного или малинового сока и всё, сыт, доволен. Чем южнее, тем непривычней еда. Не уверен насчёт именно нильфгаардской кухни, но я побывал в провинциях, и еда там меняется в зависимости от региона. В пределах Туссента к любому блюду подают вино, в Назаире полно вычурной еды, в горах Маг Турги жарят на огне свежее мясо, а в Геммере готовят жидковатую похлёбку. Чем южнее забираешься, тем чаще встречаешь весьма любопытную еду со специями, которую готовят в глиняных горшочках. Видать, всё из-за близости Зеррикании.

Родольф Казмер

Замки на дверях

Обычную, хорошую или отличную комнату в таверне можно запереть изнутри, чтобы внутрь никто не пробрался. Для взлома замков обычных и хороших комнат требуется проверка Взлома замков со СЛ 15, тогда как для взлома отличной комнаты с **надёжным** замком нужно пройти проверку Взлома замков со СЛ 18.

Опасное путешествие

Морское путешествие с Севера или из Нильфгаарда до Скеллиге стоит в два раза дороже, а из Нильфгаарда на Север или обратно — в полтора раза дороже.

Вино

Как мне рассказывали, вино — это настоящий вид искусства. В плане разнообразия получше пива будет, алкоголя в нём больше, но и цена соответствующая.

Одежда

Простая одежда

Рубаха, штаны да сапоги. Или платье, если надо. При необходимости ещё и плащ.

Тёплая одежда

Когда забираешься высоко в горы, приодеться стоит потеплее — в меха, шерстяной плащ и тому подобное (+5 к проверкам Стойкости в холодных погодных условиях).

Модная одежда

Лучший наряд — это модный наряд. На приёмах не будешь выбиваться из толпы. Проблема одна: мода через пару месяцев изменится, и придётся покупать новую одёжку.

Украшения

Бывают всяких форм и размеров. Единственное требование — блестеть должны.

Тёмная одежда

Невзрачных цветов, с капюшоном, под которым можно спрятать лицо. Если тебе надо куда-то вломиться, лучше одежды не придумать (ночью +1 к Скрытности).

Услуги

Ванна с холодной водой

Просто большая лохань с холодной водой. Если повезёт, выдадут мыло. Как минимум позволит отмыться.

Ванна с горячей водой

Горячая вода в медной ванне. Приятно порой на такое дело потратить пару монет. Такая ванна — своего рода роскошь... которой можно и поделиться с кем-нибудь, если ты понимаешь, о чём я.

Поездка в карете

Сам-то я предпочитаю на лошади ездить, но если требуется куда-то добраться в безопасности и комфорте, то можно и в карете прокатиться.

Услуги летописца

Этот парень скорее писатель, чем бард. Запишет всё, что тебе вздумается, и сохранит. Пригодится, если вдруг захочешь что-нибудь увековечить на бумаге.

Услуги ремесленника

Если у тебя щит треснул, погнулся меч или тебе нужно что-то изготовить, стоит обратиться к ремесленнику. Заплатить придётся, понятное дело, но тебе починят снаряжение или сделают нужную вещь по имеющимся у тебя чертежам.

Услуги медика

Цирюльники, деревенские лекари — зови их как хочешь. За пару монет они тебя подлатают, синяки да ссадины обработают и на ноги поставят.

Развлечения

Как-то раз я потратил 100 оренов на барда во время лютой азартной игры. В тот вечер я, кажись, всех в той треклятой таверне в кости обыграл. Есть у меня примета такая: хорошая музыка приносит удачу.

Услуги скупщика краденого

Заметь, я не говорю, что воровать хорошо. Но, если уж придётся ступить на кривую дорожку, выбери себе скупщика получше. Чтобы нашёл покупателя на твой товар, да и тебя внакладе не оставил. За процент с выручки, естественно.

Наёмный работник

Если тебе нужен кто-то, кто будет таскать твои вещи, разносить послания по городу и выполнять прочую скучную работёнку, просто найми какого-нибудь сукиного сына.

Услуги следователя

В мою бытность контрабандистом доводилось мне выслеживать людей. А это не так уж просто, если следов нет. Для их поиска и нужен следователь — такую работу стоит оставить профессионалам.

Услуги прачки

Тут всё просто. Если тебе надо выжать промокшую одежду, отстирать её от крови или трупной вони — берёшь и сдаёшь всё прачке. Вонять потом мылом будешь.

Услуги законника

В городе тебя могут настичь твари похлеще всяких бесов и кладбищенских баб — бюрократы. Чтобы разобраться с ними, заплати законнику.

Услуги посыльного

Если тебе нужно отправить письмо из одного города в другой, найми посыльного — он, скорее всего, прекрасно знает наиболее безопасный путь.

Услуги проститутки

Коли любимой у тебя нет и находишься ты на передовой или неподалёку от неё, то всегда можно найти себе компанию на вечер, если денег хватает.

Аренда лошади

Если нужно куда-то добраться поскорее и неважно, какой ценой, то пожалей себя и арендуй лошадь. Придётся платить за каждый день, но уж доберёшься куда быстрее, чем на своих двоих. Особенно если ты краснолюд.

Морское путешествие

Большинство кораблей перевозят пассажиров по крупным рекам или же вдоль побережья. Но тяжеловато найти на Севере или в Нильфгаарде того, кто повезёт тебя на Скеллиге.

Плата на заставе

Помнишь те славные деньки, когда можно было проскользнуть через любую границу, не платя королю? Жаль, что время это в прошлом осталось.

Проживание

На полу на соломе

Если тебе всего-то и нужно, что крыша над головой да соломенная подстилка, то ты можешь сэкономить парочку крон. Правда, о личном пространстве можешь позабыть.

Подозрительная комната

Замка на двери нет, делить комнату будешь с крысами, да и наверняка кто-то в окно влезет посреди ночи. Не лучшая идея в такой останавливаться, разве что у тебя в кошельке пустовато и выбора особо нет.

Дешёвая комната

Дверь такой комнаты запираться всё равно не будет, но хотя бы ты не обнаружишь под кроватью труп или в углу закладку фисштеха, до которой хотят добраться местные бандюганы.

Обычная комната

Стандартный набор: дверь с замком, есть подушка на кровати и даже бадья для умывания. Правда, такие комнаты разве что в городских тавернах бывают.

Хорошая комната

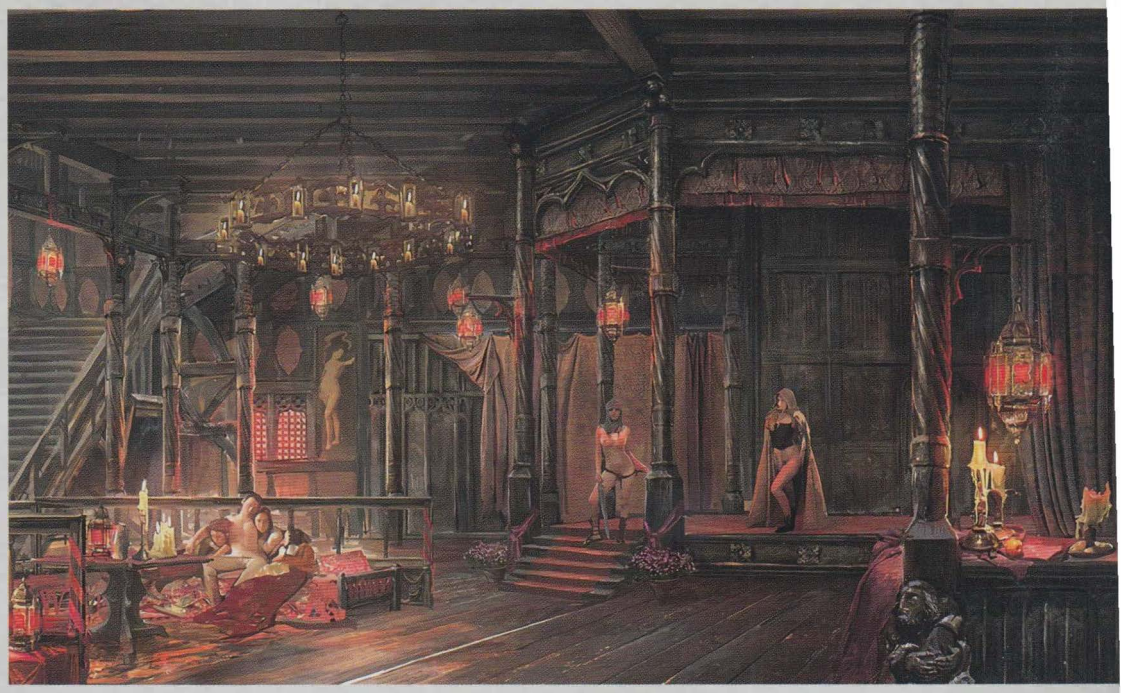
Снять такую комнату в условиях войны тяжеловато, если только ты не на Юге и не в городе, который ещё не осаждали. На кровати мягкая перина, окна прикрыты красивыми занавесками, а на двери хороший замок.

Отличная комната

Переночевать в таких условиях можно разве что в крупных и столичных городах. Кровать с шёлковыми простынями, в комнате бутылки вина и прочие излишества. Сам я в таких не спал, но по слухам условия просто роскошные.

Стойло в конюшне

Пока ты отдыхаешь, коняке твоей тоже надо где-то перекантоваться. Уж поверь мне — я как-то раз оставил своего ослика в чистом поле, покуда сам в таверне дремал. Скотину я так и не нашёл.



Название	Время	Основа навыка
Летописец	Может меняться	У летописца основа навыка Искусство равна 15. Он способен создавать гобелены и рукописи.
Ремесленник	1d6/2 дней	У ремесленника основа навыка Ремесло или Алхимия равна 15, в зависимости от его специализации.
Медик	1 день	У медика основа навыка Лечащее прикосновение равна 15.
Развлечение	Может меняться	У барда основа навыка Выступление равна 15.
Скупщик краденого	1d6/2 дней	У скупщика краденого основа навыка Торговля равна 15.
Наёмный работник	Может меняться	У наёмного работника основа навыков Атлетика и Сила равна 15.
Следователь	1d6 дней	У следователя основа навыка Ориентирование в городе равна 15.
Законник	1d6 дней	У законника основа навыков Образование и Убеждение равна 15.
Посыльный	Может меняться	У посыльного основа навыка Выживание в дикой природе равна 15.
Проститутка	Может меняться	У среднестатистической проститутки основа навыка Соблазнение равна 15.

Критические ранения

За каждое **критическое ранение**, полученное персонажем, прибавляйте определённую сумму к стоимости услуг медика:

- лёгкое — 10 крон,
- среднее — 25 крон,
- тяжёлое — 50 крон,
- смертельное — 100 крон.

Изготовление снаряжения

Чтобы ремесленник изготовил предмет по предоставленному чертежу, необходимо оплатить стоимость самого предмета, а не проведённой работы.

Оплата услуг скупщика краденого

Скупщик краденого продаст все предметы, которые отдал ему ваш персонаж, оставив себе 1/4 выручки с продажи.

Магия в мире «Ведьмака»

— Запомни, — повторила она. — Магия — это Хаос, Искусство и Наука. Она — проклятие, благословение и прогресс. Всё зависит от того, кто, как и с какой целью пользуется магией. А магия — всюду. Всюду вокруг нас. Легкодоступная.

Анджей Сапковский. Кровь эльфов

Магия — это одновременно и крайне опасное искусство, и хорошо развитое и научно обоснованное направление исследований. Со времён Сопряжения Сфер некоторые люди и нелюди по всей планете рождались со способностью обращаться к магии и, в какой-то степени, подчинять её своей воле.

Любой маг может рассказать, что в основе его могущества лежит сила, известная как Изначальный Хаос. «Зачерпнуть» эту силу можно с любого из четырёх элементальных планов. На каждом плане у хаоса свой характер. Магия земли легкодоступна, но является не самым удачным носителем энергии. Для обуздания этой магии требуется много усилий, зато могущество её поистине велико. Магия воздуха переменчива, ею трудно управлять. Она легкодоступна, но порой не так уж и просто удержать достаточно этой энергии для сотворения заклинания. Зачастую для этого требуется некоторое чутьё. Магия огня — наиболее разрушительный и хаотичный из всех элементов. Её легко призвать, и она сразу даёт много энергии. К сожалению, молодые или неопытные маги не всегда способны остановить поток магии, переполняющий их тела. Заканчивается подобный опыт печально. Магия воды считается самой простой и зачастую служит первой школой магии, поскольку этот вид хаоса легко зачерпнуть и им достаточно просто управлять.

Способное к магии население

Большая часть способного к магии населения рождается с магическим потенциалом, которого хватает лишь на онейромантию и тому подобные фокусы. Со временем такие личности могут обучиться использовать свой небольшой талант, но они никогда не добьются чего-то большего.

Немногие имеют возможность стать полноценными магами. Такие индивидуумы отправляются в магические академии вроде Аретузы или Бан Арда, где и обучаются управлять своей силой, пока она не стала опасна для них самих и всех вокруг.

Есть и третья категория — маги окрестили их Истоками. Такие личности обладают огромным нестабильным магическим потенциалом. Истоки должны обучаться в академии, круге друидов или под присмотром мага. Если Истока не обучить, то магическая энергия, скорее всего, сведёт его с ума, превращая несчастного в пускающего слюни безумца, что бормочет несуразицу, мучается видениями и устраивает неконтролируемые выбросы магической энергии.

Магия эльфов

На моих лекциях по колонизации Севера студенты часто спрашивают, отличается ли магия эльфов от человеческой. Да, отличается, но в наши дни её редко можно увидеть за пределами Доль Блатанна и Брокилона. Эльфы обучили Изгнанников, прибывших через тысячу лет после Сопряжения Сфер, использованию так называемой дикой магии, но мы полагаем, что они не обучали собственно эльфской магии. Истоки, что рождены со способностью управлять магической энергией, куда чаще встречаются среди людей, чем среди эльфов. Многие эльфы-чародеи, скорее всего, погибли во время восстания Аэлирэнн, а молодые эльфы им на замену на свет не появились.

Брендон из Оксенфурта

Защита от магии

В описании любого заклинания, инвокации или знака есть пункт «защита», показывающий, как можно защититься от такой магии.

Блокирование: магию можно блокировать, как обычную атаку.

Уклонение: от магии можно уклониться при помощи Уклонения/Изворотливости или Атлетики. Иногда в описании заклинания указан конкретный навык.

Сопротивление магии: нужно совершить встречную проверку Сопротивления магии.

Параметр × 3: иногда заклинателю приходится совершать проверку против СЛ, зависящей от параметров цели.

Нет: от магии нельзя защититься никаким способом, кроме заклинания Рассеивание или знака Гелиотроп.

«Энергия»

Энергия — это приблизительная оценка того, сколько магической силы можно пропустить через своё тело за определённый промежуток времени. Если превысить это значение, последствия будут плачевными.

Бесстыжие нордлинги

Встречая северных магов, нильфгаардские чародеи зачастую бывают шокированы хвастовством и корыстолюбием своих северных коллег.

Брендон и маг огня

Я раньше упоминал, что нечасто общаюсь с магами, особенно с теми, кто специализируется на управлении огнём. Думаю, среднестатистический маг не очень-то осознаёт, что распоряжается великими силами, способными сотворить целый мир. Как-то раз мне угрожал маг огня по имени Кризнон из Ривии: я сказал ему, что книга по эльфской магии, которую он нашёл, — поддельная. Разговаривая с ним, я чувствовал, как он зачерпывает пламя, но я не из тех, кто пойдёт на попятную, когда дело касается истины. Я продолжал подвергать сомнению его познания, способности и происхождение, и тут люди стали потихоньку от меня расходиться. В итоге, пока маг ждал, когда я прервусь набрать в грудь воздуха и он сможет выкрикнуть своё «Ага-а-а-а!», он превратился в кричащий столп огня. Потому что, когда ты решаешь воспользоваться самой доступной из стихий, легко позабыть пределы своих возможностей.

Брендон из Оксенфурта

Опасность магии

Истоки — самые опасные из магов, но в сущности любое обращение к магии влечёт за собой риск. В основе сотворения заклинаний, ритуалов и тому подобного лежит не только получение энергии из другого измерения, но и использование собственного тела в качестве проводника. Это может иметь катастрофические последствия как для необученных магов, так и для опытных чародеев, которым хватило глупости или отчаяния перетрудиться.

Маг, пропустивший сквозь своё тело слишком много энергии, испытывает страшную боль (а также иные побочные эффекты), фактически истекая магией. Магия земли сотрясает землю вокруг мага и сковывает его конечности, не давая пошевелиться. Магия воздуха вырывается из тела мага со взрывом, сбивая его с ног. Магия огня поджигает чародея, превращая его в пылающий разными цветами факел, а магия воды замораживает, образуя кристаллики льда на коже и одежде. Всплеск магии смешанных элементов непредсказуем, но один элемент всегда выходит на первый план.

Обучение мага

Если кому-то повезло родиться с достаточным магическим потенциалом, ему необходимо овладеть своим даром, чтобы не стать бормочущим себе под нос безумцем или магической бомбой замедленного действия. К счастью, существуют целых три крупных школы, занимающихся обучением юных чародеев. В Королевствах Севера молодые маги получают образование в школах Бан Ард и Аретуза.

Девушки с магическими способностями отправляются в Аретузу на острове Танедд. Там, оторванные от внешнего мира, они учатся тонкостям магии и сотворению заклинаний. Заниматься в Аретузе тяжело, и местные ученицы во многом ограничены. Чародейкам не разрешается покидать школу до завершения учёбы. Всех девочек, поступивших в Аретузу, магическим образом стерилизуют во избежание рождения детей с нестабильными магическими способностями. Изоляция и жёсткие тренировки превращают девиц в искусных и амбициозных чародеек. Побочным эффектом является то, что большинство чародеек думают только о себе и собственной выгоде.

Мальчиков-магов на Севере посылают в школу Бан Ард, что в Каэдвене. Обучаются они в куда менее жёстких условиях. Ученикам Бан Арда дозволено гулять по улицам города, пить, гоняться за юбками и предаваться прочим занятиям, свойственным молодым каэдвенцам. Однако из-за недостатка дисциплины выпускники Бан Арда куда хуже знают своё дело, чем чародейки из Аретузы. Уже много лет две школы проводят магические состязания и, что неудивительно, аретузские чародейки всегда побеждают.

В Нильфгаарде всё по-другому. На огромных просторах Империи когда-то существовало несколько магических академий, но, как известно, Нильфгаард магам не доверяет. В результате все эти школы распустили и вместо них открыли одну — Гвейсон Хайль на реке Альба, неподалёку от столицы.

Гвейсон Хайль — крупнейшая магическая академия на Континенте. Единовременно в ней обучается 10 000 студентов со всего Нильфгаарда — как людей, так и эльфов. Обучение в Гвейсон Хайль обязательно — туда отсылают детей, как только обнаруживают у них магические способности. Ученики живут скромно: их жизнь и распорядок дня напоминают скорее тюрьму, нежели школу. Коридоры патрулируют охотники на магов. Нильфгаардских чародеев обучают не только управлению магической силой, но также скромности. Им постоянно напоминают, что они служат императору и что их магия — орудие, которое император может использовать как пожелает.

Заклинания мага

Чародеи, или маги, по большей части используют магию заклинаний. Заклинания — это сложные сплетения магии, берущие энергию из элементального источника и преобразующие её в магический эффект. Это может быть как нечто сложное вроде огненной бури или цунами, так и простое вроде зажигания свечей и создания тумана.

Сотворение заклинаний требует навыка и огромной концентрации, и далеко не все адепты магии на такое способны. За редким исключением, маги не могут достичь подобного уровня навыка и концентрации самостоятельно, без обучения в одной из магических школ. Опытный маг умеет сотворять заклинания быстро и часто.

В то время как сложные высокоуровневые заклинания творить достаточно рискованно, более простые становятся частью повседневной жизни, помогая магам одеваться или готовить еду.

Заклинания

Смешанные элементы	Земля	Воздух	Огонь	Вода
Заклинания новичка				
Зеркало Афана	Сенли Грейг	Адэнидд	Энье	Град Кэрис
Слепящая пыль	Коди Бивид	Воздушный пузырь	Айна Версеос	Управление водой
Рассеивание	Магическое обследование	Шквал Бронвина	Огненное клеймо	Проклятие Седны
Очарование	Каменный шип	Освежение воздуха	Хватка Кадфана	Туман Дормина
Магический компас	Дыхание Коната	Убежище Уриена	Магическая вспышка	Ливень
Управление чувствами	Перо Лютиэнь	Статическая буря	Управление пламенем	Гололёд
Призыв посоха	Магическое исцеление	Телекинез	Танио Ильхар	Пиро Дюр
Телепатия	Тюрьма Тальфрина	Зефир	Волна огня	Рьеви
Заклинания подмастерья				
Метод Эйльхарт	Теория Эльгана	Гром Альзура	Вспышка Деметии Крест	Аньяльх
Иллюзия	Ристр Грейг	Гвинт Троэлли	Пылающий вихрь	Градобитие Меригольд
Телепортация	Землетрясение Стаммельфорда	Удушение	Сейриф Хайль	Волны Нагльфара
Заклинания мастера				
Мысленный приказ	Полиморфизм	Дервиш	Огонь Мельгара	Расступление вод
Магический портал	Трансмутация	Гроза	Зеркальный эффект	Трифери Геаф

Смешанные элементы

Некоторые приведённые здесь заклинания невозможно сотворить без обращения одновременно к двум или более элементам. Такие заклинания считаются заклинаниями **смешанных элементов:** это означает, что они черпают энергию из разных источников.

Дистанция заклинаний

Дистанция большинства заклинаний невелика в сравнении с арбалетами и другим дистанционным оружием. Дело в том, что удерживать достаточно большое количество магической энергии для сотворения заклинания на дальней дистанции весьма непросто. В бою маги во многом похожи на гренадёров: огромная мощь и небольшая дальность.

Заклинания земли

С точки зрения магии, **земля** — довольно широкое понятие. Сюда входят как минералы, так и живые творения природы — растения и животные.

Поддержание заклинаний

Активные заклинания приходится поддерживать: каждый раунд маг обязан затратить указанное в скобках количество очков Вын. Для этого магу нужно сосредоточиться — он не может сотворять другие заклинания, пока поддерживает активное.

Телепатическая слежка

Заклинание Телепатия можно использовать для чтения мыслей цели, что работает аналогично стандартной телепатии. Если у цели есть ведьмачий медальон, он завибрирует; если цель — маг с навыком Магические познания, то каждый раунд у него есть возможность обнаружить, что в его мыслях копаются. Для этого он должен совершить проверку Магических познаний против изначальной проверки Телепатии противника.

Заклинания новичка

Смешанные элементы

Зеркало Афана
Затраты Вын: 3
Эффект. Это заклинание придумал талантливый аэдирнский маг Афан из Гулеты. Оно создаёт 1d10 иллюзорных копий заклинателя. Копии нематериальны, но неотличимы от заклинателя и полностью управляются его волей. Копии не могут выходить за пределы дистанции заклинания, управление ими не требует отдельного действия.
Дистанция: 10 м
Длительность: активное (2 Вын)
Защита: нет

Слепящая пыль
Затраты Вын: 3
Эффект. Слепящая пыль позволяет направить в глаза цели горсть магической пыли, которая ослепит её на время действия заклинания.
Дистанция: 4 м
Длительность: 1d10 раундов
Защита: уклонение или блокирование

Рассеивание
Затраты Вын: меняются
Эффект. Рассеивание позволяет прекратить действие заклинания/ритуала/порчи в пределах своей дистанции. Это заклинание можно сотворить как действие защиты, чтобы блокировать магические атаки вне зависимости от наличия или отсутствия физических компонентов либо прекратить им длительное заклинание. Для отмены магического эффекта нужно затратить половину Выносливости, потребовавшейся для создания отменяемого магического эффекта, а также совершить проверку Сотворения заклинаний. Проверка считается успешной, если её результат больше проверки заклинателя, сотворившего отменяемый эффект.
Дистанция: 10 м
Длительность: мгновенное
Защита: Сотворение заклинаний

Очарование
Затраты Вын: 5
Эффект. Очарование создаёт вокруг вас иллюзию, благодаря которой вы выглядите сногсшибательно. Вы получаете бонус +3 к Соблазнению, Харизме и Лидерству.
Дистанция: на себя
Длительность: 1d6 часов
Защита: нет

Магический компас
Затраты Вын: 3
Эффект. Позволяет мгновенно определить, в каком направлении находится место, где побывал заклинатель, или же просто указывает на север.
Дистанция: на себя
Длительность: 1d6 часов
Защита: нет

Управление чувствами
Затраты Вын: 3
Эффект. Позволяет заклинателю заставить цель на время действия заклинания испытывать одно из следующих чувств: ненависть, любовь, подавленность или эйфория.
Дистанция: 5 м
Длительность: 1d10 раундов
Защита: Сопротивление магии

Призыв посоха
Затраты Вын: 2
Эффект. Позволяет дематериализовать свой посох и отправить его в то место, в котором заклинатель был за последний день. Заклинание можно сотворить снова для призыва посоха обратно.
Дистанция: неограниченная
Длительность: мгновенное
Защита: нет

Телепатия
Затраты Вын: 2
Эффект. Позволяет мысленно общаться с одной целью во время действия заклинания. Для телепатии не существует языкового барьера.
Дистанция: 10 м
Длительность: активное (1 Вын)
Защита: нет

Земля

Сенли Грейг
Затраты Вын: 3
Эффект. Позволяет швырять острые камни в противника. За каждый пункт, который вы выбросите свыше защиты противника (максимум 10), вы наносите 1d6 урона. Каждый бросок считается отдельной атакой.
Дистанция: 5 м
Длительность: мгновенное
Защита: уклонение или блокирование

Коди Бивид
Затраты Вын: 2
Эффект. Коди Бивид позволяет за один ход вырастить из семечка небольшое взрослое растение. С помощью этого заклинания можно выращивать травы (в т. ч. для алхимии), но не крупные растения вроде деревьев.
Дистанция: 4 м
Длительность: мгновенное
Защита: нет

Магическое обследование
Затраты Вын: 3
Эффект. Позволяет быстро оценить состояние здоровья: определить количество оставшихся у цели ПЗ, узнать, какие у неё критические ранения, отравлена/больна ли цель.
Дистанция: 5 м
Длительность: мгновенное
Защита: нет

Каменный шип
Затраты Вын: 5
Эффект. Это заклинание создаёт сталагмит, который вонзается в цель. Сталагмит наносит 5d6 урона и остаётся торчать, пока не будет уничтожен. Для уничтожения нужно нанести сталагмиту 20 пунктов урона.
Дистанция: 6 м
Длительность: мгновенное
Защита: уклонение или блокирование

Дыхание Коната
Затраты Вын: 2
Эффект. Дыхание Коната разбивает поверхность скалы или земли вблизи заклинателя и разбрасывает обжигающий песок в 3-метровом конусе перед заклинателем. Противники в зоне действия заклинания, не сумевшие защититься, ослеплены на 1d6 раундов.
Дистанция: 3-метровый конус
Длительность: мгновенное
Защита: уклонение или блокирование

Перо Лютиэнь
Затраты Вын: 2
Эффект. Это заклинание было создано чародейкой Лютиэнь из Эббинга. Позволяет начертать буквы или рисунок на любой твёрдой поверхности. Заклинание нельзя использовать на живых существах.
Дистанция: 1 м
Длительность: мгновенное
Защита: нет

Магическое исцеление
Затраты Вын: 5
Эффект. Магическое исцеление стимулирует естественный процесс регенерации, восстанавливая 3 ПЗ за ход во время действия заклинания. Также это заклинание можно использовать несколько раз для исцеления критического ранения — в таком случае оно не восстанавливает ПЗ.
Дистанция: 2 м
Длительность: 1d10 раундов
Защита: нет

Тюрьма Тальфрина
Затраты Вын: 3
Эффект. Заклинание названо в честь Тальфрина из Назаира — рыцаря-предателя, что три дня был в плену в саду чародея. Оно опутывает цель корнями, для уничтожения которых нужно нанести им 15 пунктов урона. Чтобы выпутаться из корней, требуется проверка Уклонения/Изворотливости со СЛ, равной результату проверки Сотворения заклинаний. Такую проверку можно совершать каждый раунд в качестве действия.
Дистанция: 10 м
Длительность: пока не уничтожено
Защита: уклонение

Воздух

Адэнидд
Затраты Вын: 4
Эффект. Адэнидд делает заклинателя легче, позволяя вместо падения плавно спланировать — за каждые 2 метра падения он перемещается на 2 метра в определённом направлении. Если за время действия заклинания заклинатель достигнет земли, он не получит урона от падения.
Дистанция: на себя
Длительность: активное (2 Вын)
Защита: нет

Воздушный пузырь
Затраты Вын: 3
Эффект. Создаёт пузырь свежего воздуха под водой или в зоне, где обычно чистого воздуха не бывает. Радиус пузыря на время действия заклинания составляет 1 м.
Дистанция: 12 м
Длительность: 2d10 раундов
Защита: нет

Шквал Бронвина
Затраты Вын: 2
Эффект. Заклинание названо в честь чародея-налётчика со Скеллиге по имени Бронвин Мёртвый Глаз. Заклинание отталкивает цель назад на количество метров, равное числу, на которое бросок заклинателя превысил защиту цели. Атака наносит 1d6 урона, а если цель с чем-то столкнётся, то получит урон от таранящего удара.
Дистанция: 2 м
Длительность: мгновенное
Защита: уклонение

Освежение воздуха
Затраты Вын: 2
Эффект. Позволяет на время действия заклинания очистить зону радиусом 4 метра (с заклинателем в центре) от дыма, яда или любого другого загрязнения воздуха.
Дистанция: зона радиусом 4 м
Длительность: активное (2 Вын)
Защита: нет

Убежище Уриена
Затраты Вын: 3
Эффект. Заклинание было создано Уриеном из Цидариса, мореходом и магом воздуха. Оно отменяет все эффекты плохой погоды в радиусе 8 метров от заклинателя: экстремальную жару, экстремальный холод, дождь и снег.
Дистанция: зона радиусом 8 м
Длительность: 1d6 часов
Защита: нет

Статическая буря
Затраты Вын: 5
Эффект. Позволяет наполнить электричеством пространство в радиусе 5 метров от заклинателя. За исключением самого заклинателя, любой в этой зоне, кто носит металлическую броню или держит металлическое оружие, получает 2 пункта урона за раунд.
Дистанция: зона радиусом 5 м
Длительность: 2d6 раундов
Защита: нет

Телекинез
Затраты Вын: 3
Эффект. Позволяет поднять предмет и манипулировать им (до 5 кг за 1 пункт Сотворения заклинаний), как если бы заклинатель держал этот предмет в руках.
Дистанция: 5 м
Длительность: активное (2 Вын)
Защита: нет

Зефир
Затраты Вын: 5
Эффект. Зефир создаёт порыв ветра, отталкивающий любого в пределах 2 метров от заклинателя на 6 метров. Атака наносит 1d6 урона, а если цель с чем-то столкнётся, она получит урон от таранящего удара.
Дистанция: зона радиусом 2 м
Длительность: мгновенное
Защита: нет

Огонь

Энье
Затраты Вын: 5
Эффект. Энье позволяет швырнуть сгусток пламени в противника, находящегося в пределах дистанции заклинания. Пламя наносит 4d6 урона с 75%-ным шансом **горения**.
Дистанция: 12 м
Длительность: мгновенное
Защита: уклонение или блокирование

Айна Версеос
Затраты Вын: 1
Эффект. Айна Версеос создаёт зону яркого света радиусом 4 метра с заклинателем в центре.
Дистанция: зона радиусом 4 м
Длительность: активное (2 Вын)
Защита: нет

Огненное клеймо
Затраты Вын: 4
Эффект. Огненное клеймо позволяет нанести на обнажённую кожу цели клеймо с простым символом или словом. Клеймо наносит 1d6 урона и оставляет большой шрам на всю жизнь.
Дистанция: 8 м
Длительность: мгновенное
Защита: нет

Хватка Кадфана
Затраты Вын: 4
Эффект. Заклинание названо в честь чародея-кузнеца Кадфана из Эббинга. Позволяет раскалить металлический предмет настолько, что держащий его в руках роняет его или получает 2d6 урона держащей этот предмет конечности. Заклинанием также можно нагреть оружие — раскалённое оружие наносит +2d6 урона с 50%-ным шансом **горения**.
Дистанция: 8 м
Длительность: 1d6 раундов
Защита: нет

Зона действия
При использовании заклинаний с зоной действия (например, Статическая буря) помните, что они действуют не только на врагов, но и на дружественных персонажей. Неловко получится, если ваш персонаж, сотворив такое заклинание, случайно навредит всей группе.

Точный телекинез
Манипулируя объектом при помощи Телекинеза, заклинатель фактически управляет потоками воздуха вокруг объекта, что позволяет поднимать его, толкать и в какой-то мере держать. Для выполнения любого действия, требующего определённого навыка и совершённого при помощи Телекинеза (вроде подсечки, переправления чего-либо через препятствие или, да помогут вам боги, удара мечом), используются значения Воли и Сотворения заклинаний со штрафом –3. Сложные действия (взлом замков, стрельба из лука или взвод арбалета) выполнить необычайно трудно, поэтому штраф увеличивается до –5. Если вы метаете что-либо с помощью Телекинеза, для определения дистанции используйте параметр Воля вместо Тел.

Клеймо
Только хирург способен убрать слова, выжженные на коже при помощи Огненного клейма. Медик может удалить шрам, совершив проверку Лечащего прикосновения со СЛ 15. Клеймо слишком большое, чтобы полностью стереть его, но после обработки на нём не будет видно текста.

Отойдите от мага

Как-то раз довелось мне путешествовать с подругой-чародейкой... и она перебрала с магией. Ох блин... Дрались мы против кучки гулей, и дело шло не в нашу пользу. Тут моя подружка вскидывает руки, говорит парочку красивых слов, и начинается полный трындец. Сначала голубой свет прошёл сквозь её посох, а потом растёкся по рукам. Раздалось шипение, и на руках её стал расти лёд, обвиваясь, как змея. Пришлось ломать лёд обухом топора, чтобы девка хоть как-то двигаться могла. По ощущениям, как она говорила, словно кислоту в жилы залили. И что-то я не думаю, что она преувеличивала.

Родольф Казмер

Магическая вспышка

Затраты Вын: 2
Эффект. Создаёт яркую вспышку над головой заклинателя. Все, кто находится в радиусе 8 м, должны совершить проверку Сопротивления магии или будут ослеплены на 1d6 раундов. Вспышку видно на расстоянии 10 километров.
Дистанция: радиус 8 м
Длительность: мгновенное
Защита: сопротивление магии

Управление пламенем

Затраты Вын: 3
Эффект. Позволяет распространить уже горящее пламя в любом направлении со скоростью 2 метра за раунд, уменьшить его до небольшого огонька (снижая урон от огня на 1) или усилить (повышая урон от огня на 1).
Дистанция: 10 м
Длительность: активное (2 Вын)
Защита: нет

Танио Ильхар

Затраты Вын: 3
Эффект. Танио Ильхар создаёт всполох пламени в зоне 2×2 метра со 100%-ным шансом **поджечь** цель, находящуюся в этой зоне.
Дистанция: 8 м
Длительность: мгновенное
Защита: уклонение

Волна огня

Затраты Вын: 4
Эффект. Выпускает в одном направлении 3-метровый конус огня, наносящий 2d6 урона любому, кто не сумеет уклониться или блокировать поток огня, с шансом **поджечь** цель 50 %.
Дистанция: 3-метровый конус
Длительность: мгновенное
Защита: уклонение или блокирование

Вода

Град Кэрис

Затраты Вын: 3
Эффект. Это заклинание придумала чародейка Кэрис из Цинтры. Оно позволяет швырнуть ледяные осколки с высокой скоростью в одного противника. За каждый пункт сверх значения уклонения/блокирования цели (максимум 5) заклинание наносит 1d6 урона с 25%-ным шансом **заморозить** цель. При определении места попадания и расчёте урона каждый бросок считается отдельной атакой.
Дистанция: 5 м
Длительность: мгновенное
Защита: уклонение или блокирование

Управление водой

Затраты Вын: 5
Эффект. Позволяет управлять скоростью и направлением течения воды на время действия заклинания. Управление водой можно использовать для снижения скорости плавающих целей вдвое, для ускорения кораблей в полтора раза или для замедления или остановки речного течения.
Дистанция: 10 м
Длительность: активное (2 Вын)
Защита: СЛ определяет ведущий

Проклятие Седны

Затраты Вын: 5
Эффект. Это заклинание названо в честь Седниной Бездны — места гибели многих кораблей. Оно создаёт мощный водоворот в 4-метровой зоне. Любой, кто находится в пределах 5 метров от водоворота, должен совершить проверку Плавания со СЛ, равной результату вашей проверки Сотворения заклинаний, чтобы не оказаться под водой. Он должен каждый раунд совершать проверку, чтобы выбраться на поверхность, иначе останется под водой и начнёт задыхаться.
Дистанция: 12 м
Длительность: активное (2 Вын)
Защита: уклонение

Туман Дормина

Затраты Вын: 3
Эффект. Заклинание придумал Дормин из Геммеры. Оно создаёт зону плотного тумана в радиусе 10 метров от заклинателя. Любой, кто находится в этой зоне, получает штраф –3 к Вниманию, а его радиус обзора уменьшается до 4 метров.
Дистанция: зона радиусом 10 м
Длительность: активное (2 Вын)
Защита: нет

Ливень

Затраты Вын: 2
Эффект. Это заклинание вызывает сильный дождь в зоне радиусом 10 метров, заливающий любое открытое пламя. Ливень отменяет все эффекты **горения**.
Дистанция: зона радиусом 8 м
Длительность: активное (2 Вын)
Защита: нет

Гололёд

Затраты Вын: 2
Эффект. Гололёд покрывает льдом квадрат 2×2 метра. Любой, кто пересекает эту зону, должен совершить проверку Атлетики со СЛ, равной результату вашей проверки Сотворения заклинаний, — иначе он поскользнётся на льду и упадёт.
Дистанция: 10 м
Длительность: 2d10 раундов
Защита: уклонение

Пиро Дюр

Затраты Вын: 2
Эффект. Позволяет очистить 1 кубометр воды. Это отменяет эффекты яда и болезней, но не выталкивает из воды живых существ. Если заклинание применяется к части большого объёма воды, то по окончании действия заклинания вода перемешается и постепенно снова станет грязной.
Дистанция: 4 м
Длительность: 1d10 раундов
Защита: нет

Рьеви

Затраты Вын: 2
Эффект. Рьеви сковывает цель плотным слоем льда. На время действия заклинания цель считается **замороженной**. При использовании заклинания на неживой предмет цель невозможно передвинуть и ею невозможно манипулировать.
Дистанция: 8 м
Длительность: 1d10 раундов
Защита: уклонение

Заклинания подмастерья

Смешанные элементы

Метод Эйльхарт

Затраты Вын: 12
Эффект. Это жуткое заклинание названо в честь его создательницы Филиппы Эйльхарт. Оно позволяет проникнуть в разум цели и добыть нужную информацию. При успешной проверке Сотворения заклинаний вы извлекаете из памяти цели одну тайну. Если цель при попытке защититься от этого заклинания получает критический провал, её Инт навсегда снижается на 1.
Дистанция: 3 м
Длительность: мгновенное
Защита: Сопротивление магии

Иллюзия

Затраты Вын: 8
Эффект. Позволяет сотворить любую визуальную иллюзию в пределах 20 метров от заклинателя. Любой, кто провалит проверку Сопротивления магии, не только видит иллюзию, но и верит в её реальность. Однако иллюзия не пахнет, её не слышно, и к ней нельзя прикоснуться.
Дистанция: 20 м
Длительность: активное (4 Вын)
Защита: Сопротивление магии

Телепортация

Затраты Вын: 10
Эффект. Телепортация позволяет мгновенно перенестись в знакомое заклинателю место. С собой нельзя никого захватить; телепортация перенесёт вместе с вами только те предметы, которые на вас или которые вы держите в руках. При попытке телепортироваться вместе с кем-то переместится только маг, а его спутник останется на месте. Для телепортации требуется пройти проверку Сотворения заклинаний со СЛ 15. При провале заклинатель оказывается в случайном месте в 1d6 милях.
Дистанция: неограниченная
Длительность: мгновенное
Защита: нет

Земля

Теория Эльгана

Затраты Вын: 10
Эффект. Заклинание создал Эльган из Вердэна. Этот маг отправился в самое сердце Махакама и много лет изучал магию земли. Заклинание позволяет намагнитить металлический объект в пределах 8 метров от заклинателя. Любой металлический предмет в пределах 2 метров от магнита притягивается и «прилипает» к нему. Для того чтобы оторвать этот предмет от магнита, требуется проверка Силы со СЛ 18. Предметы, примагнитившиеся к чьему-либо оружию или броне, идут в счёт Переносимого веса этого персонажа.
Дистанция: 8 м
Длительность: 2d10 раундов
Защита: нет

Ристр Грейг

Затраты Вын: 15
Эффект. Ристр Грейг позволяет в любом месте в пределах 10 метров от заклинателя создать каменную стену размером 2 на 3 метра с прочностью 30. Стена будет стоять, пока её не уничтожат.
Дистанция: 20 м
Длительность: пока не уничтожат
Защита: нет

Землетрясение Стаммельфорда

Затраты Вын: 12
Эффект. Раскалывает землю в 10-метровой зоне, создавая неровную поверхность, изрезанную трещинами. Любой, кто находится в этой зоне, получает штраф –2 к Реакции и –3 к Скорости. Небольшие строения на расколотой земле обрушиваются с вероятностью 10%. Каждый раунд существо, находящееся в зоне действия заклинания, должно проходить проверку Атлетики, чтобы не провалиться под землю. Провалившиеся под землю начинают задыхаться и должны успешно пройти проверку Атлетики, чтобы выбраться. По окончании действия заклинания земля перестаёт трястись, но остаётся искорёженной.
Дистанция: 30 м
Длительность: 1d10 раундов
Защита: уклонение

Телепортация вслепую

Заклинатель может телепортироваться в неизвестное ему место, если у него есть предмет из этого места. Например, он может перенестись в чужой дом, если у него есть столовый прибор оттуда. Однако такая телепортация куда сложнее и требует проверки Сотворения заклинаний со СЛ 20. При успехе заклинатель телепортируется в центр этого места. При провале он оказывается в случайном месте не более чем в 2d10 милях.

Случайные заклинания

Сам я никогда не видел Градобитие Меригольд, да и сама госпожа Меригольд, по слухам, не собиралась это заклятие создавать, да вот как-то получилось. Видимо, порой магия своевольничает. Попадёшь так в ситуацию, когда надо что-то бабахнуть, а времени на раздумья нет. Просто тянешься к магии, даже не думая, что бы такое из неё сотворить. Впрочем, должен признать: по слухам, заклинаньице вышло нехилое.

Родольф Казмер

Воздух

Гром Альзура

Затраты Вын: 15
Эффект. Позволяет швырнуть в цель яркую молнию, наносящую 8d6 урона с 75%-ным шансом **горения**. Гром Альзура бьёт по прямой, проходя сквозь цели. За каждую цель, через которую прошёл заряд, урон следующей цели снижается на 1d6.
Дистанция: 25 м
Длительность: мгновенное
Защита: уклонение

Гвинт Троэлли

Затраты Вын: 12
Эффект. Гвинт Троэлли создаёт вокруг вас барьер из ветра, блокирующий дистанционные атаки и снаряды. Если результат проверки дистанционной атаки не превышает ваш результат Сотворения заклинаний, то снаряд отлетает от барьера на 8 метров в случайном направлении.
Дистанция: зона радиусом 10 м
Длительность: активное (4 Вын)
Защита: нет

Удушение

Затраты Вын: 14
Эффект. Душит цель, нанося ей 1d10 урона за ход. Удушение прекращается, если по заклинателю попадает удар оружием или если он отвлекается и перестаёт сосредотачиваться на заклинании. Во время удушения цель считается **ошеломлённой**.
Дистанция: 10 м
Длительность: активное (4 Вын)
Защита: Сопротивление магии

Огонь

Вспышка Деметии Крест

Затраты Вын: 12
Эффект. Создаёт вокруг заклинателя щит из чистой магии огня, блокирующий количество заклинаний воды, равное удвоенному значению его навыка Сотворение заклинаний. Снаряды, касающиеся щита, уничтожаются, а живые существа не могут пройти через него.
Дистанция: 10 м
Длительность: активное (4 Вын)
Защита: нет

Пылающий вихрь

Затраты Вын: 15
Эффект. Создаёт пылающее торнадо шириной 2 метра. Заклинатель может перемещать торнадо на количество метров за ход, равное значению его навыка Сотворение заклинаний. Если торнадо сталкивается с целью, заклинатель должен совершить проверку Сотворения заклинаний против проверки Уклонения/Изворотливости цели. При провале цель получает 5d6 урона с 50%-ным шансом **горения**. Вихрь не выходит за пределы дистанции заклинания.
Дистанция: зона радиусом 10 м
Длительность: активное (4 Вын)
Защита: уклонение

Сейриф Хайль

Затраты Вын: 10
Эффект. Создаёт из стихии огня несколько змей, которые набрасываются на цель. Цель **захвачена** и **горит** до тех пор, пока не совершит проверку Уклонения/Изворотливости против вашей проверки Сотворения заклинаний. Каждый раунд, когда цель проваливает проверку, СЛ последующих проверок Уклонения/Изворотливости повышается на 1, поскольку змеи всё туже стискивают цель.
Дистанция: 10 м
Длительность: 2d10 раундов
Защита: уклонение

Вода

Аньяльх

Затраты Вын: 8
Эффект. Позволяет частично вытянуть жидкость из тела цели, истощая её. Заклинание наносит 4d6 урона, не блокируемого щитами или бронёй. Также крайнее обезвоживание изнуряет цель, снижая её текущее значение Вын на 4d6.
Дистанция: 10 м
Длительность: мгновенное
Защита: Сопротивление магии

Градобитие Меригольд

Затраты Вын: 15
Эффект. Заклинание названо в честь его создательницы Трисс Меригольд, бывшей советницы короля Фольтеста Темерского. Градобитие создаёт зону мощного града. Любой, кто оказывается в зоне действия заклинания, должен каждый раунд проходить проверку Уклонения/Изворотливости со СЛ, равной вашей проверке Сотворения заклинаний, чтобы не получить 2d6 урона по одной из частей тела.
Дистанция: зона радиусом 30 м
Длительность: активное (4 Вын)
Защита: уклонение

Волны Нагльфара

Затраты Вын: 10
Эффект. Это заклинание придумал чародей, заявлявший, что воочию видел Дикую Охоту. Оно создаёт волну ледяной магии, которая распространяется на 3 метра во все стороны от заклинателя. Любой, кто не уклонится или не блокирует заклинание, становится **заморожен** и получает 4d6 урона.
Дистанция: зона радиусом 3 м
Длительность: мгновенное
Защита: уклонение или блокирование

Заклинания мастера

Смешанные элементы

Мысленный приказ

Затраты Вын: 25
Эффект. Позволяет заложить в разум цели приказ, который должен быть исполнен в точности. Если приказ представляет собой что-то, чего цель никогда бы не сделала, цель получает бонус +5 к проверке Сопротивления магии.
Дистанция: 10 м
Длительность: вплоть до выполнения приказа
Защита: Сопротивление магии

Магический портал

Затраты Вын: 22
Эффект. Создаёт в пределах 10 метров от заклинателя висящий в воздухе портал размером 1 на 2 метра. Через этот портал заклинатель перемещается в любое место, какое может вспомнить. Через портал можно пронести всё, что в него проходит по размеру. Если прекратить поддерживать портал в тот момент, когда сквозь него что-то проходит, портал разрежет этот предмет (или существо) надвое. Это считается **потерей конечности**, аналогично критическому ранению. Заклинатель может открыть портал и в неизвестное ему место, как при Телепортации.
Дистанция: неограниченная
Длительность: активное (6 Вын)
Защита: нет

Земля

Полиморфизм

Затраты Вын: 22
Эффект. Полиморфизм позволяет принять облик змеи, кошки, птицы или собаки. Находясь в облике животного, заклинатель имеет физические параметры этого животного (см. **Бестиарий**, стр. 310–311). Любые предметы, которые заклинатель имеет при себе, трансформируются вместе с ним. Для возвращения в прежний облик нужно снова сотворить это заклинание.
Дистанция: на себя
Длительность: до повторного заклинания
Защита: нет

Трансмутация

Затраты Вын: 25
Эффект. Трансмутация позволяет изменить свойства минерала или металла. Заклинатель может превратить кусок одного металла в любой другой металл, а несовершенный самоцвет — в совершенный, подходящий для сотворения заклинаний. Двимерит и другие металлы, касающиеся двимерита, не могут быть созданы или изменены с помощью этого заклинания.
Дистанция: 2 м
Длительность: постоянное
Защита: нет

Воздух

Дервиш

Затраты Вын: 22
Эффект. Это заклинание разработано таинственным волшебником из Офира. Оно создаёт вокруг заклинателя 2-метровый торнадо, который перенаправляет дистанционные атаки аналогично заклинанию Гвинт Троэлли и действует подобно Зефиру против любого, кто находится в пределах 2 метров от заклинателя. Заклинатель не может бегать во время действия торнадо или совершать из него атаки. Но если заклинатель окажется в пределах 2 метров от цели, на неё будет действовать эффект заклинания Зефир.
Дистанция: зона радиусом 2 м
Длительность: активное (6 Вын)
Защита: уклонение

Гроза

Затраты Вын: 25
Эффект. Призывает грозу с бьющими в случайные места молниями. Любой, кто окажется в зоне действия заклинания (кроме самого заклинателя), с вероятностью 35 % попадёт под удар молнии. При попадании молнии цель должна совершить проверку Уклонения/Изворотливости, чтобы не получить 8d6 урона в туловище с 75%-ным шансом **горения**.
Дистанция: зона радиусом 20 м
Длительность: активное (6 Вын)
Защита: уклонение

Пленение в животной форме

Мага, превратившегося с помощью Полиморфизма в животное, можно пленить, повесив на него двимерит. Маг не имеет возможности использовать магию — как и совершать действия, на которые не способно животное, чей облик он принял.

Сопротивление приказу

При желании цель может повторять проверку Сопротивления магии каждые 1d6 раундов, чтобы воспротивиться мысленному приказу. При успехе цель больше не чувствует принуждения к выполнению приказа.

Огонь

Огонь Мельгара

Затраты Вын: 25

Эффект. Это заклинание посеяло немало хаоса на полях Долины Понтара. Оно позволяет низвергнуть с небес на большую зону огненные шары. Любой, кроме заклинателя, кто находится в зоне действия заклинания, может попасть под удар огненного шара с шансом 75%. При попадании огненного шара цель должна защищаться со СЛ, равной результату проверки Сотворения заклинаний заклинателя, чтобы не получить 4d6 урона в случайную часть тела с 75%-ным шансом **горения**.

Дистанция: зона радиусом 40 м

Длительность: 2d6 раундов

Защита: уклонение или блокирование

Зеркальный эффект

Затраты Вын: 25

Эффект. Зеркальный эффект создаёт ослепительно яркий луч света, наносящий 10d6 урона. От луча можно уклониться, его можно заблокировать (при этом луч уничтожает то, что его блокирует), но нельзя переместить с помощью ветра. Единственное, что может парировать этот эффект, — зеркальная поверхность, которая при этом получает урон. Отражённый луч отклоняется в случайном направлении. Заклинание использует солнечные лучи и не действует там, куда эти лучи не проникают. При лунном свете или в пасмурные дни заклинание наносит половину урона.

Дистанция: 20 м

Длительность: 2d6 раундов

Защита: уклонение или блокирование

Вода

Расступление вод

Затраты Вын: 25

Эффект. Позволяет создать посреди водного массива открытое пространство вплоть до 10×100×10 метров. Рыба, чудовища и прочие находящиеся в воде существа отступают вместе с водой. Заклинатель может проходить сквозь стену воды с той же лёгкостью, как если бы проходил сквозь воду, при этом стена не разрушается. Если сотворить заклинание, находясь в воде, то заклинателя отталкивает вместе с водой. Свободное от воды пространство может быть ориентировано как угодно, в том числе вертикально.

Дистанция: зона радиусом 10 м

Длительность: активное (6 Вын)

Защита: нет

Трифери Геаф

Затраты Вын: 22

Эффект. Позволяет швырнуть несколько 2-метровых ледяных шипов — в количестве, равном половине значения навыка Сотворение заклинаний. Шипы можно метать в любое количество целей в пределах дистанции. Шипы наносят 5d6 урона, а при пробивании брони **замораживают** противника, нанося 2 пункта урона каждый раунд, пока не будут сломаны успешной проверкой Силы со СЛ 20 или пока не получат 20 урона. В противном случае шипы остаются на время действия заклинания. Каждая атака проводится отдельно..

Дистанция: 20 м

Длительность: 1d10 раундов

Защита: уклонение или блокирование

Инвокации жреца

Жрецы и друиды — весьма необычные адепты магических искусств. Маги до сих пор не знают в точности, откуда жрецы черпают свои силы. По мнению большинства, это дар свыше. Жрецы используют эту силу, чтобы нести слово своего бога. Друиды же верят, что сила дарована им для того, чтобы хранить равновесие в природе и в мире в целом.

Технически говоря, жрецы способны творить заклинания. Однако они не обучаются точно направлять свою силу, что необходимо для полноценных заклинаний. Вместо этого жрецы и друиды используют **инвокации** и **символы**. Это куда более простая форма магии, основанная на хаотичной и пылкой жестикуляции и произнесении нужных слов.

В принципе инвокации могут призвать в мир великую силу, которую жрецы упрямо считают божественной, а значит святой и куда более чистой, чем еретические заклинания магов.

Инвокации друида

Инвокации новичка
Кипящая кровь
Проклятая болезнь
Друг животных
Дар природы
Взор природы
Символ скрытого

Инвокации подмастерья
Благословение исцеления
Животная сила
Нити жизни

Инвокации мастера
Управление природой
Песнь небес

Инвокации проповедника

Инвокации новичка
Благословение удачи
Благословение любви
Священный свет
Хранилище знаний
Воды очищения
Паутина лжи

Инвокации подмастерья
Очищающее пламя
Святая защита
Свет истины

Инвокации мастера
Божественный портал
Божественная мудрость

Инвокации верховного жреца

Божество	Инвокация
Корам Агх Тэра	Благословение смерти
Вечный Огонь	Вечный суд
Фрейя	Храбрость Фрейи
Мелитэле	Целительный покой
Крева	Божественная удача
Великое Солнце	Белое пламя

Изучение инвокаций магами

Маги не могут изучать инвокации, созданные друидами и жрецами. Их методы настолько различаются, что маги просто не в состоянии понять принцип действия магии своих «святых коллег по мастерству», основанной на рвении и вере. Инвокации верховного жреца настолько крепко завязаны на пылкую веру жречества, что обычно им обучают только жрецов высшего ранга данной религии. Жрецы высокого уровня порой способны сотворить инвокацию посредством искренней молитвы и глубоких размышлений.

Инвокации друида-новичка

Кипящая кровь

Затраты Вын: 3
Эффект. Кипящая кровь заставляет животное или неразумное чудовище в пределах дистанции заклинания разозлиться на цель. Это существо будет пытаться напасть на цель, пока действие заклинания не закончится.
Дистанция: 8 м
Длительность: 1d10 раундов
Защита: Воля существа × 3

Проклятая болезнь

Затраты Вын: меняются
Эффект. Вызывает у цели болезнь, которая проявляется по-разному в зависимости от затраченного количества очков Выносливости. 2 очка заставят цель согнуться в приступе кашля и **ошеломят** её. 4 очка вызовут у цели сильную тошноту, **дезориентируя** её. Затратив 6 очков, вы нашлёте на цель серьёзную болезнь, действующую аналогично **отравлению**. Эффект инвокации заканчивается, когда цель успешно проходит проверку Стойкости со СЛ, равной проверке сотворения инвокации.
Дистанция: 8 м
Длительность: проверка Стойкости завершает
Защита: Сопротивление магии

Друг животных

Затраты Вын: 1
Эффект. Заклинатель получает бонус +3 к Выживанию в дикой природе при обращении с животными. В качестве альтернативы заклинание может успокоить одно животное, если результат проверки Сотворения заклинаний выше Воли животного × 3.
Дистанция: на себя или 5 м
Длительность: 1d6 часов
Защита: Воля существа × 3

Дар природы

Затраты Вын: меняются
Эффект. Дар природы выращивает небольшое количество съедобных растений на любой почве. Растений достаточно, чтобы насытить на 1 день количество персон, равное числу затраченных очков Выносливости.
Дистанция: 2 м
Длительность: мгновенная
Защита: нет

Взор природы

Затраты Вын: 2
Эффект. Взор природы позволяет видеть существ, не свойственных этому измерению. Заклинатель может разглядеть чудовищ в пределах 50 метров даже сквозь препятствия. Увиденные таким образом чудовища кажутся светящимися.
Дистанция: на себя
Длительность: активная (1 Вын)
Защита: нет

Символ скрытого

Затраты Вын: 2
Эффект. Начертание этого символа позволяет скрыть 3-метровую зону с помощью листьев, веток и прочих природных деталей, создавая эффект полной невидимости. Это даёт бонус +5 к Скрытности, но всякий, кто находится в этой зоне, не может двинуться. Чтобы снять маскировку, заклинание нужно повторить. Можно срезать заросли, нанеся им 10 урона.
Дистанция: на себя
Длительность: до рассеивания
Защита: нет

Инвокации друида-подмастерья

Благословение исцеления

Затраты Вын: 5
Эффект. Ускоряет естественный процесс регенерации цели, восстанавливая ей 3 ПЗ за раунд. Это благословение можно использовать несколько раз для исцеления критического ранения, но в таком случае оно не восстанавливает ПЗ.
Дистанция: 2 м
Длительность: активная (3 Вын)
Защита: нет

Животная сила

Затраты Вын: 6
Эффект. Пробуждает внутренние резервы цели, что даёт бонус +2 к урону в ближнем бою и штраф −2 к Инт на время действия заклинания.
Дистанция: 5 м
Длительность: 2d6 раундов
Защита: Сопротивление магии

Нити жизни

Затраты Вын: 4
Эффект. Позволяет в радиусе действия заклинания увидеть нити жизни, связующие всё живое. С помощью Нитей жизни можно определить количество оставшихся ПЗ и любые полученные критические ранения у тех, кого видит заклинатель.
Дистанция: 10 м
Длительность: активная (2 Вын)
Защита: нет

Инвокации друида-мастера

Управление природой

Затраты Вын: 12
Эффект. Позволяет превратить ближайшее небольшое дерево в голема. Он служит заклинателю всё время действия заклинания, а потом превращается обратно в дерево. Если убить голема, с него можно получить только 2d10 древесины. По остальным параметрам этот деревянный голем аналогичен нормальному.
Дистанция: 10 м
Длительность: 1d10 раундов
Защита: нет

Песнь небес

Затраты Вын: 10
Эффект. Песнь небес меняет погоду вокруг заклинателя. Погоду можно изменить на: ясную (нет модификаторов), облачную (мало солнечного света), ливень (гасит огонь), штормовой ветер (–2 к Лвк для дистанционных атак) или грозу (шанс 35 % попасть под удар молнии, аналогично заклинанию Гроза).
Дистанция: 50 м
Длительность: активная (5 Вын)
Защита: нет

Жители Скеллиге во время бури

Друиды со Скеллиге любят менять погоду во время крупных сражений. Делают они это нечасто, поскольку не любят ввязываться в бой. Но уж кто-кто, а скеллигцы куда лучше чувствуют себя во время бури, чем любой выходец с Континента. Чем и пользуются.

Родольф Казмер

Инвокации проповедника-новичка

Благословение удачи

Затраты Вын: 1
Эффект. Благословение удачи даёт цели очки Удачи в количестве, равном половине очков, которые вы набрали свыше СЛ 12 (максимум 5).
Дистанция: 10 м
Длительность: пока не потрачена
Защита: нет

Благословение любви

Затраты Вын: 2
Эффект. Благословение любви даёт заклинателю бонус +3 к Харизме и Соблазнению на время действия инвокации.
Дистанция: 5 м
Длительность: 1d10 раундов
Защита: нет

Священный свет

Затраты Вын: 1
Эффект. Освещает всё вокруг заклинателя, как если бы он держал в руках факел. Этот свет не даёт тепла и не может быть использован для поджигания других предметов, в отличие от факела.
Дистанция: на себя
Длительность: 3d10 раундов
Защита: нет

Хранилище знаний

Затраты Вын: 3
Эффект. Хранилище знаний позволяет заклинателю погрузиться в чертоги собственного разума, чтобы заново пережить любое своё воспоминание или вспомнить знание, когда-либо полученное.
Дистанция: на себя
Длительность: мгновенная
Защита: нет

Воды очищения

Затраты Вын: 1
Эффект. Воды очищения мгновенно протрезвляют цель. Инвокация нивелирует эффекты крепкого алкоголя и алхимических составов, вызывающих **опьянение**.
Дистанция: 5 м
Длительность: мгновенная
Защита: Сопротивление магии

Паутина лжи

Затраты Вын: 3
Эффект. Паутина лжи наводит беспорядок в голове цели, заставляя её сомневаться в любой информации и даже в собственных воспоминаниях. Цель **дезориентирована**. Один раз за раунд в свой ход цель может бросить 1d10. Если результат ниже её параметра Инт, эффект прекращается.
Дистанция: 8 м
Длительность: бросок 1d10 ниже Инт завершает
Защита: Сопротивление магии

Проповедники

Да уж, жрецы на Севере сейчас весьма странные. Они вроде как используют магию, да только магия эта «божественная». И поэтому жрецов не жгут на кострах, хотя Радовид всё-таки держит их на коротком поводке, не выпуская из церквей. А всё потому, как говорят некоторые, что магия — штука опасная, и неважно, божественная она или нет. Вот только думается мне, что Радовид не спешит расправляться со жрецами потому, что они ещё могут пользу принести. Мятежный маг опасен, а вот верный праведный жрец, исцеляющий раненых солдат и помогающий на поле боя, может быть весьма полезным.

Родольф Казмер

Инвокации проповедника-подмастерья

Очищающее пламя
Затраты Вын: 6
Эффект. Очищающее пламя **поджигает** цель, нанося ей 3d6 урона.
Дистанция: 10 м
Длительность: пока не потушат
Защита: Сопротивление магии

Святая защита
Затраты Вын: 5
Эффект. Укрепляет волю цели, позволяя ей совершить новую проверку против эффектов любого действующего на неё заклинания.
Дистанция: 10 м
Длительность: мгновенная
Защита: нет

Свет истины
Затраты Вын: 4
Эффект. Создаёт яркий белый огонёк, заставляющий одну цель говорить правду. Каждый раунд цель проходит новую проверку. При провале цель должна отвечать правду на любой заданный вопрос.
Дистанция: 5 м
Длительность: активная (2 Вын)
Защита: Сопротивление магии

Инвокации проповедника-мастера

Божественный портал
Затраты Вын: 12
Эффект. Создаёт на 1 раунд портал, позволяющий заклинателю переправить себя или других в любое место, которое он помнит. В остальном портал действует аналогично заклинанию Магический портал.
Дистанция: неограниченная
Длительность: 1 раунд
Защита: нет

Божественная мудрость
Затраты Вын: 10
Эффект. Божественная мудрость позволяет получить ответ на один вопрос. Это не может быть предсказание будущего. СЛ проверки определяет ведущий в зависимости от секретности запрашиваемой информации.
Дистанция: 50 м
Длительность: активная (5 Вын)
Защита: нет

Инвокации верховного жреца

Благословение смерти

Затраты Вын: 16
Эффект. Взывая к силе Львиноголового Паука, заклинатель разрезает узы жизни, связывающие цель с этим миром. Цель должна пройти проверку Сопротивления магии, иначе окажется при смерти, как если бы получила обычный урон. Но если цели помогут, пройдя проверку Первой помощи или Лечащего прикосновения со СЛ 16, ПЗ цели немедленно восстановятся, как до сотворения инвокации.
Дистанция: 10 м
Длительность: мгновенная
Защита: Сопротивление магии

Вечный суд

Затраты Вын: 16
Эффект. Взывая к силе Вечного Огня, заклинатель заставляет цель загореться ярким белым пламенем с красными проблесками. Такое пламя наносит двойной урон от горения и может быть потушено лишь магическим образом либо полным погружением под воду на 3 раунда. Всё, что коснётся этого пламени, тут же загорится обычным огнём и может быть потушено за 1 полный раунд.
Дистанция: 10 м
Длительность: пока не потушат
Защита: Сопротивление магии

Храбрость Фрейи

Затраты Вын: 16
Эффект. Взывая к богине Фрейе, заклинатель призывает её дух в своё тело, создавая вокруг себя свечение, которое распространяется на 20 метров во всех направлениях. Любого, кто находится в этой зоне, приободряют любовь и наставления Великой Матери Фрейи. Он становится невосприимчив к ужасу и дополнительно получает 25 ПЗ на время действия инвокации. Если цель покидает зону действия инвокации, эффект длится ещё 1d6 раундов. Отсчёт длительности эффекта обновляется, когда цель снова входит в зону действия инвокации и покидает её. Эффект действует даже на тех, кто не верит во Фрейю. Он может быть снят с любой цели по воле заклинателя.
Дистанция: зона радиусом 20 м
Длительность: 20 раундов
Защита: нет

Целительный покой

Затраты Вын: 16
Эффект. Взывая к богине природы Мелитэле, заклинатель погружает определённое количество целей, равное значению его навыка Сотворение заклинаний, в глубокую кому, во время которой раны целей заживают. Всё это время цели инвокации не могут действовать и не реагируют на происходящее, даже если их тронут, переместят или атакуют. В конце отдыха цели инвокации возвращаются к жизни, полностью восстановив ПЗ. Если у цели были исцелённые критические ранения, она избавляется от штрафов после лечения. Это не отменяет постоянные штрафы от смертельных критических ранений.
Дистанция: 5 м
Длительность: 1 день
Защита: нет

Божественная удача

Затраты Вын: 16
Эффект. Взывая к Креве, заклинатель получает силу божественного провидения. Во время действия заклинания вы можете потратить количество очков Удачи, равное утроенному значению вашего навыка Сотворение заклинаний. Вы можете добавить эти очки к любому сделанному вами броску, а также давать штрафы или бонусы к броскам любого, кто находится не далее чем в 10 метрах от вас.
Дистанция: на себя / 10 м
Длительность: 1 час
Защита: нет

Белое пламя

Затраты Вын: 16
Эффект. Взывая к Великому Солнцу, заклинатель создаёт вокруг себя яркую ауру Белого пламени, освещающую всё в радиусе 10 метров, как солнце в ясный день (яркий свет). Аура пламени не обжигает тех, кого коснётся, но растапливает любой лёд и рассеивает все заклинания воды в радиусе 10 метров. Такие заклинания в зоне действия ауры можно сотворить только в том случае, если результат проверки Сотворения заклинаний мага будет выше, чем у жреца Великого Солнца. Более того, любое уязвимое к солнечному свету чудовище, находящееся в зоне действия ауры, получает двойной штраф.
Дистанция: зона радиусом 10 м
Длительность: 1 час
Защита: Сопротивление магии

Верховные жрецы

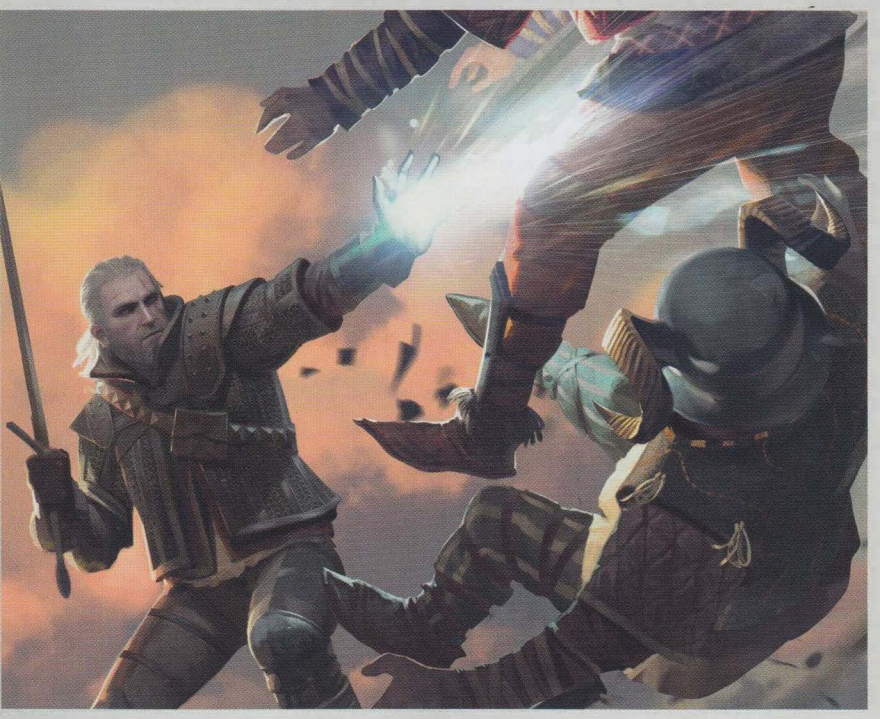
Инвокации верховных жрецов поистине могущественны. Столь немногие способны на их сотворение, что среди наиболее фанатичных последователей такие инвокации считаются чудесами.

Крева против Вечного Огня

Не пойми меня неправильно, я не жалую ни Вечный Огонь, ни Креву. Последователи и того, и другого культа с радостью насадили бы мою башку на копьё, едва завидев, и всё только потому, что я краснолюдом родился. Но сейчас между ними на Севере идёт настоящая война за паству. Радовид вторгся в Каэдвен ради «обеспечения безопасности Севера», ну а Каэдвен, знамо дело, сопротивляется. Обе страны весьма религиозны. В каэдвенскую грязь втоптано полным-полно знамён как Вечного Огня, так и Кревы. Проблема в том, что, пускай вера в Креву не так давно пользовалась популярностью, а Каэдвен отнюдь не слаб, дальновидности и народу этим фанатикам явно не хватает. Так что, думаю, скоро кончится культ Кревы.

Родольф Казмер

Ведьмачьи знаки



Ведьмаки используют разновидность магии, известную как «знаки», по простоте сравнимую с кинжалом, в то время как полноценные заклинания — это полуторный меч. Для использования знаков требуется не так уж много магического потенциала и концентрации.

Большинство адептов магии с презрением смотрят на знаки, считая их низшей формой магии. Однако ведьмакам знаки служат добрую службу. У ведьмаков нет предрасположенности к магии более сильной, чем знаки. Да и если бы у них даже было достаточно силы, в ведьмачьих школах не учат сосредоточенности и точности, необходимым для сотворения более мощных заклинаний.

Впрочем, у знаков есть скрытый потенциал: существуют как более сложные знаки, так и вариации базовых знаков, которым ведьмаков обучают в специальных школах.

Использование Аксия для убеждения

Аксий можно также использовать вместо Убеждения — в этом случае следует совершить проверку Сотворения заклинаний, а не Убеждения. Цель будет проходить проверку Сопротивления магии вместо Сопротивления убеждению. При использовании Аксия вокруг руки ведьмака и головы цели возникает белое свечение, заметное любому наблюдателю.

Базовые знаки

Ирден (смешанный)

Затраты Вын: меняются
Эффект. Ирден создаёт на земле вокруг заклинателя большой магический круг. Любой вошедший в этот круг (кроме самого заклинателя) получает штраф к Скор и Реа (равный количеству потраченных очков Вын) до тех пор, пока не покинет круг. Любое бесплотное существо, вошедшее в круг, становится материальным.
Дистанция: зона радиусом 3 м
Длительность: 5 раундов
Защита: нет

Аард (воздух)

Затраты Вын: меняются
Эффект. Аард выпускает волну телекинетической силы, **ошеломляющей** существ с 10%-ным шансом сбить их с ног. Шанс сбивания с ног повышается на 10% за каждое затраченное очко Вын.
Дистанция: 2-метровый конус
Длительность: мгновенный
Защита: уклонение

Игни (огонь)

Затраты Вын: меняются
Эффект. Игни испускает волну огня и искр, наносящую 1d6 урона за каждое потраченное очко Вын и с вероятностью 50% **поджигающую** всё, во что попадёт. Игни всегда наносит урон по туловищу, если только не применяется на минимальном расстоянии (в упор). При использовании в упор Игни можно направить на определённую часть тела.
Дистанция: 2-метровый конус
Длительность: мгновенный
Защита: уклонение или блокирование

Аксий (вода)

Затраты Вын: меняются
Эффект. Аксий дезориентирует цель, пока та не совершит успешное испытание Устойчивости со штрафом –1. За каждые 2 дополнительно потраченных очка Вын (свыше 1) испытание Устойчивости становится сложнее на 1.
Дистанция: 8 м
Длительность: пока цель не придёт в себя
Защита: Сопротивление магии

Квен (земля)

Затраты Вын: меняются
Эффект. Квен создаёт щит с 5 ПЗ за каждое очко Вын, потраченное на защиту. Если вы не смогли (или не захотели) защититься от атаки или наносящего урон эффекта, урон сначала применяется к щиту Квен. Смертельный и несмертельный урон одинаковым образом уменьшают ПЗ щита Квен. Когда ПЗ щита снижаются до 0, оставшийся урон применяется к укрывшемуся за ним персонажу. Чтобы повлиять на ваши ПЗ или Вын, урон должен сначала преодолеть ПБ и сопротивление урону, как при любой атаке.

Квен можно применять против любых заклинаний, которые поддаются блокированию, но против остальных заклинаний он бессилен. Также Квен не действует на уже имеющийся урон от отравления, болезней или удушения от нехватки кислорода в воздухе.

Квен нельзя сотворить снова, пока действует предыдущий такой же знак.
Дистанция: на себя
Длительность: 10 раундов или пока не истрачен
Защита: нет

Дополнительные виды знаков

Магическая ловушка (смешанный)

Затраты Вын: меняются
Эффект. Ирден создаёт магическую ловушку, на подготовку которой уходит 1 раунд. Для атаки ловушка использует навык Сотворение заклинаний и Волю заклинателя, нанося 3d6 урона. Ловушка каждый раунд атакует ближайшую цель. Целью не могут быть союзники, только враги.
Дистанция: зона радиусом 3 м
Длительность: 1 раунд за 1 очко Вын
Защита: уклонение или блокирование

Активный щит (земля)

Затраты Вын: меняются
Эффект. Квен создаёт сияющий щит вокруг заклинателя. У щита 10 ПЗ за каждое потраченное очко Вын. Каждый раунд, начиная со второго, заклинатель должен тратить на поддержание щита количество очков Вын, равное изначальной стоимости в Вын. Активный щит закрывает только заклинателя, но может защитить ещё одну цель, если та прижмётся к нему. Пока щит активен, ни один материальный предмет не может пройти через него, не разрушив. Двигаться со щитом нужно медленно, бегать запрещено. Когда действие щита заканчивается или его отбрасывают, всё вблизи заклинателя, включая предметы, мебель и союзников, отлетает на 2 метра, получая 1d6 урона в туловище. Всё, что прикреплено к земле или тяжелее 226 кг, не отталкивается, но получает урон.
Дистанция: на себя
Длительность: активный (изначальная стоимость в Вын)
Защита: нет

Сметающий Аард (воздух)

Затраты Вын: меняются
Эффект. Аард теперь создаёт выброс телекинетической силы вокруг заклинателя. За каждое потраченное очко Вын всё, с чем сталкивается энергия, **ошеломлено** и с вероятностью 10 % сбито с ног. Энергия распространяется во все стороны подобно сфере. Летающие существа, попавшие под действие Сметающего Аарда, падают на землю.
Дистанция: зона радиусом 4 м
Длительность: мгновенный
Защита: уклонение

Огненный поток (огонь)

Затраты Вын: меняются
Эффект. Игни теперь испускает постоянный поток огня и искр, наносящий 1d6 урона за каждое затраченное очко Вын с 75%-ным шансом **поджечь** противника. Огненный поток необходимо поддерживать, каждый раунд затрачивая количество Вын, равное 1/2 изначальной стоимости в Вын. В свой ход заклинатель может сменить цель. Поток можно прицельно направить на часть тела.
Дистанция: 3 м
Длительность: активный (1/2 изначальной стоимости в Вын)
Защита: уклонение или блокирование

Марионетка (вода)

Затраты Вын: меняются
Эффект. Аксий теперь способен управлять разумом противника, заставляя его сражаться на стороне заклинателя число раундов, равное количеству затраченных на сотворение знака очков Вын. Каждый раунд цель может совершать проверку Сопротивления магии против вашей проверки Сотворения заклинаний, чтобы попытаться освободиться от влияния знака.
Дистанция: 8 м
Длительность: 1 раунд за 1 очко Вын или пока цель не освободится
Защита: Сопротивление магии

Меняющиеся затраты Вын

Из-за простоты ведьмачьих знаков заклинатель может вложить в них столько сил, сколько пожелает (максимум 7 очков Вын), пока это количество не превышает значение Энергии заклинателя. Эффекты знака усиливаются, если при сотворении вложить в него больше очков Вын.

Изучение знаков

Ведьмачьи знаки крайне просты, и для того чтобы их сотворить, требуется совсем немного магической силы. Другие адепты магии с лёгкостью могут ими пользоваться (базовые знаки эквивалентны заклинаниям и инвокациям уровня новичка). Дополнительные виды знаков изучить несколько сложнее (они эквивалентны заклинаниям уровня подмастерья).

Ритуалы

Ритуалы — шаблонная форма магии, простая в изучении. Для проведения ритуалов требуются определённые (и зачастую дорогие) ингредиенты и время на прохождение всех этапов. Но в то же время ритуалы порой могут превосходить по могуществу заклинания магов.

От юга Нильфгаарда и до самых северных крепостей маги записали немало разных ритуалов. Многие ритуалы проводятся в пределах одного конкретного региона, за границами которого их почти не увидишь. Есть и универсальные ритуалы, которым обучают в академиях по всему Континенту.

Большинство адептов магии умеют проводить лишь один-два ритуала. Чаще всего это гидроманты, которые видят события прошлого или настоящего на водной глади. Они считаются именно адептами, но не магами.

В понятие ритуальной магии входят и некромантия, демонология и прочие области волшебства, запрещённые Советом Чародеев. Во всех странах проведение таких ритуалов карается смертной казнью.

Запретные ритуалы

Ещё до того, как весь мир разделился на подданных Радовида, сжигающих колдунов, и последователей Эмгыра, заключающих их в темницы, нелегальной магии было предостаточно. Так называемые тёмные искусства, среди которых самые опасные — некромантия и демонология. И не зря: некромантия-то позволяет мертвяков из могил поднимать, а демонология — заключать сделки с дьяволами. Чёрт знает, чем думать надо, чтобы посчитать подобное занятие хорошей идеей.

Родольф Казмер

Ритуалы

Ритуалы новичка		
Ритуал очищения	Гидромантия	Магическое сообщение
Пиромантия	Ритуал жизни	Магический ритуал
Сосуд заклятия	Спиритический сеанс	Телекоммуникация

Ритуалы подмастерья		
Освящение	Магический барьер	Онейромантия

Ритуалы мастера		
Артефактная компрессия	Сотворение голема	Интерактивная иллюзия

Ритуалы новичка

Ритуал очищения

Затраты Вын: 3
Эффект. Очищает тело одной цели от ядов и болезней. При сотворении ритуала заклинатель совершает проверку Проведения ритуалов с заданной СЛ для очищения тела цели: для очищения от крепкого алкоголя и наркотиков — СЛ 12, от ядов и масел — СЛ 15. Очистить организм от сильных болезней достаточно трудно — в данном случае СЛ составляет 18. Ритуал очищения не может исцелить заразу вроде Бича Катрионы.
Время подготовки: 5 раундов
СЛ проверки: меняется
Длительность: мгновенный
Ингредиенты: листья балиссы (×1), вороний глаз (×1), мелок (×2), омела (×2), крепкий алкоголь (×1)

Гидромантия

Затраты Вын: 5
Эффект. Гидромантия позволяет на небольшой водной поверхности просмотреть событие, произошедшее (или ещё происходящее) в пределах двух дней до текущего момента. Для просмотра прошедшего события СЛ равна 15, а при попытке просмотреть событие, происходящее в данный момент, СЛ увеличивается на 3. Если на месте происходящего события окажется маг, он может почувствовать слежку, совершив проверку Магических познаний со СЛ, равной результату проверки Проведения ритуалов.
Время подготовки: 5 раундов
СЛ проверки: 15 (18)
Длительность: активный (2 Вын)
Ингредиенты: небольшая водная поверхность или чаша с водой, лунная крошка (×1), пятая эссенция (×2), лепестки белого мирта (×2), жемчуг (×2), плод берберки (×1)

Магическое сообщение

Затраты Вын: 3
Эффект. Записывает сообщение длиной не более 5 минут в самоцвет или кусок стекла с начертанным на нём магическим символом. Заклинатель может установить не более 3 элементов, которые запускают воспроизведение сообщения. После воспроизведения сообщение исчезает, пока не будет активирован следующий запускающий элемент. При активации появляется призрачная фигура заклинателя, которая и произносит сообщение. При записи на совершенный самоцвет сообщение воспроизводится так чётко, словно заклинатель действительно находится рядом.
Время подготовки: 5 раундов
СЛ проверки: 12
Длительность: постоянный
Ингредиенты: пятая эссенция (×1), стекло (×1), ртутный раствор (×1)
Ингредиенты на замену: совершенный самоцвет (×1)

Пиромантия

Затраты Вын: 5
Эффект. Пиромантия позволяет заглянуть в пламя и увидеть происходящие события. Пиромантия несколько опаснее Гидромантии — её тяжелее поддерживать, к тому же огонь не позволяет смотреть в прошлое. Зато разглядеть события, происходящие в данный момент, куда проще. Как и в случае с Гидромантией, маг, за которым наблюдает заклинатель, может почувствовать слежку, совершив проверку Магических познаний со СЛ, равной результату проверки Проведения ритуалов.
Время подготовки: 5 раундов
СЛ проверки: 15
Длительность: активный (5 Вын)
Ингредиенты: небольшой огонь, пятая эссенция (×2), пепел (×2), Calcium equum (×5), вороний глаз (×2), воск (×2)

Ритуал жизни

Затраты Вын: 5
Эффект. Этот ритуал создаёт магический круг, влияющий на восстановление здоровья находящейся внутри него цели. Круг восстанавливает 3 ПЗ в ход. Регенерация длится 10 раундов и только пока цель находится в круге. Если цель покидает круг, он исчезает.
Время подготовки: 5 раундов
СЛ проверки: 15
Длительность: одно использование
Ингредиенты: мелок (×2), пепел (×2), воск (×2), корень мандрагоры (×2)

Магический ритуал

Затраты Вын: 3
Эффект. Создаёт магический круг, повышающий сопротивление тела магии, что даёт цели бонус к Энергии, равный половине значения навыка Проведение ритуалов заклинателя. Первый способный к магии персонаж, вошедший в круг и сосредоточившийся на нём, получает этот бонус на 5 часов. Или же заклинатель может истощить круг и получить 1d6/2 пятой эссенции.
Время подготовки: 5 раундов
СЛ проверки: 15
Длительность: одно использование
Ингредиенты: мелок (×2), стекло (×2), сера (×2), дымная пыль (×1)

Ингредиенты

Для проведения многих ритуалов требуются предметы, которые не считаются **ингредиентами** и их нет в списках в разделе «Субстанции». Такие предметы, вроде крепкого алкоголя и мелков, можно найти в разделе «Снаряжение» на стр. 93. Ингредиенты считаются потраченными независимо от того, удался ритуал или нет. Единственное исключение — телекоммуникатор.

Книги ритуалов

Когда-то книги ритуалов открыто лежали на прилавках книжных магазинов. Сейчас же как минимум в Редании иметь такую книгу считается опасным из-за всей этой истерии вокруг магов. Из нашей прекрасной библиотеки исчезло большинство книг ритуалов: студенты уже давно умыкнули те, что касались совокупления, убеждения и богатства, а остальное конфисковали жрецы, которые, как я полагаю, впоследствии всё сожгли. Я не особо верю в разные ритуалы, но сама мысль о сожжении книги повергает меня в ужас. Если вам вдруг попадётся пособие по проведению ритуалов, приберегите его. Когда-нибудь это безумие закончится, и тогда подобные книги будут весьма дорого стоить.

Брендон из Оксенфурта

Одержимость духами

Дух, вызванный при помощи Спиритического сеанса, может вселиться в цель, совершив проверку Сотворения заклинаний против проверки Сопротивления магии цели. Цель одержимости может каждые 1d6 раундов проходить проверку против изначальной проверки Сотворения заклинаний. Пока цель не пройдёт (успешно) проверку, дух полностью контролирует её тело. Одержимый получает бонус +5 к проверке Сопротивления магии, если дух заставляет его сделать то, чего он никогда бы не сделал, и бонус +10, если это действие грозит ему смертью.

Онейромантия

По большей части онейромантия — всё-таки дар, а не наука, и он столь редок, что даже шарлатанов, называющих себя онейромантами, совсем немного. Считается, что онейроманты способны видеть сны о прошлом, настоящем и будущем, что было бы полезно, если бы хоть кто-то учился на ошибках прошлого. Все онейроманты, о которых мне доводилось слышать, происходили из семьи Тилли, так что дело, возможно, в наследственности.

Брендон из Оксенфурта

Сосуд заклятия

Затраты Вын: 5

Эффект. Сосуд заклятия создаёт магический вихрь внутри запечатанного глиняного сосуда. Вихрь существует 1d6 дней и активируется при разбивании сосуда, сотворяя случайное заклинание из приведённого ниже списка. Совершите бросок 1d10 / 2:

1. Тюрьма Тальфрина
2. Зефир
3. Танио Ильхар
4. Туман Дормина
5. Статическая буря

Время подготовки: 5 раундов
СЛ проверки: 15
Длительность: 1d6 дней
Ингредиенты: речная глина (×5), пятая эссенция (×1), нитки (×2), мелок (×1), воск (×1), волокна хана (×2), дымная пыль (×1)

Спиритический сеанс

Затраты Вын: 5

Эффект. Спиритический сеанс позволяет связаться с духом умершего. Во время сеанса душа мертвеца возвращается в виде духа с разумом умершего. Духу передаются все воспоминания покойного, включая то, как он умер. Поговорить с ним можно на месте его захоронения. Духа можно отправить обратно в мир мёртвых, только если он сам этого захочет или если его уничтожить. Спиритический сеанс призывает духов всех родственников умершего в пределах 20 метров, так что использовать этот ритуал в фамильном склепе не рекомендуется.

Время подготовки: 5 раундов
СЛ проверки: 12
Длительность: постоянный
Ингредиенты: кровь умершего или его родственника, корень мандрагоры (×1), грибы-шибальцы (×2), аконит (×2), сера (×2)

Телекоммуникация

Затраты Вын: 3

Эффект. Телекоммуникатор позволяет связаться с тем, у кого есть такое же устройство. Ритуал прост, но для его проведения у обоих собеседников должен быть телекоммуникатор и они оба должны провести ритуал. Данный ритуал позволяет общаться на огромном расстоянии, из любых уголков Континента.

Время подготовки: 5 раундов
СЛ проверки: нет
Длительность: 1 час
Ингредиенты: телекоммуникатор

Ритуалы подмастерья

Освящение

Затраты Вын: 12

Эффект. Освящение создаёт магический круг, временно отталкивающий чудовищ. Радиус круга может быть не более 10 метров. Любое чудовище, которое попытается войти в круг, должно совершить проверку Сопротивления магии со СЛ, равной проверке Проведения ритуалов заклинателя, сделанной для сотворения круга. В пределах круга не действуют эффекты создаваемых чудовищами заклинаний, однако на немагические снаряды, запускаемые чудовищами, круг не влияет.

Если чудовище успешно пройдёт проверку и войдёт в круг, оно может там остаться, но для выхода из круга ему придётся совершить ещё одну проверку. Если вы используете традиционные правила восприимчивости чудовищ, возьмите серебро для чудовищ, уязвимых к серебру, или метеорит для чудовищ, уязвимых к метеоритной стали.

Время подготовки: 10 раундов
СЛ проверки: 18
Длительность: до рассеивания
Ингредиенты: пятая эссенция (×5), дымная пыль (×2), мелок (×4), серебро или метеорит (×5)

Магический барьер

Затраты Вын: 10

Эффект. Этот ритуал создаёт круглый барьер чистой энергии диаметром 10 метров. У барьера 50 ПЗ, после потери которых он уничтожается. В свой ход заклинатель может потратить дополнительные очки Вын для восстановления ПЗ барьера: по 5 ПЗ за 1 очко Вын.

Барьер считается материальным и является непроходимой преградой для любого материального объекта. Как только барьер создан, ничто не может пройти за него. Воздух внутри барьера восполняется, позволяя тем, кто внутри, свободно дышать. При желании маг может прекратить восполнение запаса воздуха в пределах барьера — в таком случае воздуха хватит всего на 20 раундов. За каждого дополнительного персонажа в пределах барьера запасы воздуха снижаются на 1 раунд. Бесплотные существа могут проходить сквозь барьер, а персонажи могут телепортироваться как за его пределы, так и внутрь.

Время подготовки: 10 раундов
СЛ проверки: 18
Длительность: активный (2 Вын)
Ингредиенты: пятая эссенция (×5), дымная пыль (×2), мелок (×4)

Онейромантия

Затраты Вын: 8

Эффект. Ритуал Онейромантии позволяет заклинателю увидеть сон, раскрывающий тайны и события как прошлого, так и настоящего. Заклинатель может провести ритуал самостоятельно, как и в случае с Гидромантией. Для того чтобы увидеть события, происходящие в данный момент, потребуется проверка с большей СЛ, чем для событий прошлого. Онейромантию можно обнаружить тем же способом, что и Гидромантию.

Онейромант может разделить своё провидческое сновидение с количеством персонажей, равным его значению навыка Проведение ритуалов. Для этого онейромант должен установить контакт с теми, с кем собирается делиться сном: участники ритуала должны правдиво и искренне ответить на несколько личных вопросов. Сон длится до окончания действия ритуала.

Время подготовки: 10 раундов
СЛ проверки: 15 (18)
Длительность: 1d10 раундов
Ингредиенты: место, где можно поспать

Ритуалы мастера

Артефактная компрессия

Затраты Вын: 16

Эффект. Артефактная компрессия уменьшает существо в пределах 10 метров до 1/10 от его изначального размера и заключает в нефрит. Цель, превращённая в такую статуэтку, пребывает без сознания. Процесс трансформации крайне болезнен для цели — она должна совершить проверку Стойкости со СЛ 15, чтобы не получить 6d6 урона в туловище.

Цель может неограниченное время находиться в состоянии артефактной компрессии. Тело сохраняется в изначальном состоянии и не стареет. В сжатом виде у цели всего 1/5 её стандартных ПЗ с округлением вверх. При потере этих ПЗ цель умирает. Если у фигурки отломать конечность при проверке Силы со СЛ 14 или при нанесении 5 урона, это считается **потерей конечности**. Если фигурке отломить голову, цель умирает. Приклеивание конечности компрессированной фигурке не восстанавливает конечность существа. После декомпрессии цель дезориентирована, пока не пройдёт испытание Устойчивости.

Время подготовки: 10 раундов
СЛ проверки: 18
Длительность: до отмены
Ингредиенты: совершенный самоцвет (×1), пятая эссенция (×5), дымная пыль (×2), речная глина (×4)

Сотворение голема

Затраты Вын: 15

Эффект. Позволяет создать простого голема, который будет служить заклинателю до своей смерти. Полученный голем во всём подчиняется воле заклинателя, но не может думать и выполнять точные действия, требующие использования пальцев или поднятия небольших предметов. Голем исполняет последний отданный ему приказ. При провале он будет повторять попытки до тех пор, пока не достигнет успеха или пока ему не прикажут остановиться. Если приказ бессрочный («носи воду»), голем будет выполнять его до тех пор, пока ему не прикажут остановиться или пока он не умрёт.

Время подготовки: 10 раундов
СЛ проверки: 20
Длительность: постоянный
Ингредиенты: камень (×10), мелок (×2), совершенный самоцвет (×1), укреплённое дерево (×10), дымная пыль (×5), пятая эссенция (×2)

Интерактивная иллюзия

Затра́ты Вын: 12

Эффект. Создаёт иллюзию, которую можно увидеть, услышать, понюхать и даже пощупать. Иллюзия нереальна, однако кажется реальной любому, кто войдёт в зону её действия. Радиус иллюзии — 20 метров. Заклинатель активно управляет иллюзией и меняет её. Если заклинатель создаёт в зоне действия иллюзии нечто опасное, чтобы дать отпор врагу, каждый противник может совершить проверку Сопротивления магии или Стойкости со СЛ 12. При успехе противник понимает, что на самом деле всё происходящее — иллюзия, и не получает урона. При провале противник думает, что полученный урон реален, и должен совершить испытание Устойчивости. Этот урон не способен убить цель, но может её дезориентировать.

Время подготовки: 10 раундов
СЛ проверки: 18
Длительность: пока не рассеян
Ингредиенты: царская водка (×3), совершенный самоцвет (×1), пятая эссенция (×5), дымная пыль (×1), стекло (×2)

Трудолюбие големов

Не стоит недооценивать трудолюбие големов. Они никогда не устают, не спорят и не скучают. Если приказать голему кого-то убить, он будет гнаться за жертвой до самого края света, продолжая поиски даже в том случае, если цели удастся улизнуть. Если приказать ему копать яму, то он будет рыть без остановки до тех пор, пока не достигнет ядра планеты, где и расплавится. Более того, голем не прекратит копать, даже пока будет плавиться.

Смерть в артефактной компрессии

Если компрессированной цели отломать голову или снизить её ПЗ до 0, цель умрёт. Компрессированную цель невозможно стабилизировать. Если цель лишить конечности в состоянии компрессии, она получит весь полагающийся урон и испытает на себе все соответствующие эффекты после декомпрессии.

Порча

Проклятия — одна из самых жестоких и малоизвестных форм магии в мире «Ведьмака». К счастью для большинства, проклятия очень трудно сотворять — многие даже не решаются это делать. С проклятиями чаще всего можно столкнуться во времена раздоров, кровопролития и ненависти. А вот порча сама по себе куда проще, и справиться с ней легче.

Многие маги и жрецы способны наводить порчу так же, как сотворяют заклинания или инвокации. Адепт магии может навести более слабую порчу на цель, проводя магическую энергию через своё тело. Такая порча подействует только при правильном наведении и если воля жертвы достаточно слаба.

В отличие от проклятий, порчи достаточно шаблонны. Порчу наводят определённым образом и с помощью определённого ритуала снимают. Такие ритуалы зачастую бывают весьма сложными и странными, что вызывает пересуды у простолюдинов и озадачивает большинство магов.

В отличие от обычной магии (заклинаний, инвокаций и ритуалов), порчи и проклятия берут энергию не с элементальных планов. Некоторые маги и учёные предполагают, что тогда как обычная магия черпает силу стихий, проклятия и порчи подпитываются от силы дьяволов, обитающих в пустоте за пределами мира смертных.

Конечно же, подобный источник энергии делает проклятия и порчи куда более опасными, чем их привычные аналоги. При критическом провале порча с некоторой долей вероятности может повлиять не на жертву, а на самого заклинателя. Многие маги неделями страдали от порчи, которую они хотели направить на врага.

Теневая порча

Затраты Вын: 4

Эффект. В тенях начинает слышаться шёпот, за углами появляются призрачные силуэты. Жертва порчи должна совершать случайные проверки Внимания с неопределённой СЛ, каждый раз краем глаза замечая кого-то или что-то. Проверки Внимания не несут какой-либо угрозы — это лишь видения.

Опасность: низкая

Условия снятия. Жертва порчи должна принести плошку чистой воды, ветвь белого мирта и пузырёк чернил на поляну, когда в небе стоит полумесяц. Когда месяц поднимется в высшую точку, жертва порчи должна вылить чернила в воду, обмакнуть ветку в получившуюся смесь и стряхнуть капли по кругу (вокруг себя), задержав при этом дыхание.

Вечный зуд

Затраты Вын: 4

Эффект. На гениталиях жертвы высыпают воспалённые зудящие прыщи. Вечный зуд не наносит урона, но причиняет жертве постоянный дискомфорт, что даёт штраф –1 к любым действиям. Также жертва получает штраф –5 к Соблазнению, когда доходит до раздевания.

Опасность: низкая

Условия снятия. Жертва должна взять единицу склеродерма, немного собачьей петрушки и переступня, затем развести костёр и связать травы в пучок. Как только всё будет готово, травы нужно поджечь и пеплом посыпать пострадавший от порчи участок тела, произнося при этом магические слова.

Дьявольская удача

Затраты Вын: 8

Эффект. Периодически жертву постигает неудача. В особо стрессовых ситуациях, например в бою или при необходимости выполнить что-то за установленный срок или совершить проверку со СЛ выше 15, жертва получает критический провал при выпадении 1 или 2 на d10.

Опасность: средняя

Условия снятия. Жертва должна вбить серебряный гвоздь в дверную раму у себя дома и повесить на него 2 единицы аконита, связанные локоном волос девственницы. Затем жертве надлежит встать под этим гвоздём, зажечь подвешенную связку из волос и аконита и вдохнуть поглубже.

Кошмар

Затраты Вын: 8

Эффект. Заставляет жертву во сне видеть один и тот же жуткий кошмар. Каждую ночь жертва должна совершать проверку Сопротивления убеждению со СЛ, равной проверке Наведения порчи заклинателя. При успехе жертва спит всю ночь, пусть и беспокойно. При провале она не может сомкнуть глаз и не восстанавливает Вын или ПЗ за ночь. Если жертва проваливает проверку 3 ночи подряд, её Вын снижается вполовину, и до тех пор, пока не выспится полную ночь, жертва получает штраф –2 ко всем действиям.

Опасность: средняя

Условия снятия. Жертва должна взять 5 свечей, 5 единиц костей животных и единицу светящейся руды. В ночь церемонии нужно расставить свечи кругом (вокруг себя), соединив их между собой костями животных, и положить светящуюся руду себе под голову. Если жертва сумеет проспать так всю ночь, порча будет снята.

Поцелуй Песты

Затраты Вын: 12

Эффект. Жертва ослабевает, не в силах сопротивляться болезням и тошноте. Когда жертва контактирует с заражённым, она заболевает с вероятностью 75 %. Если жертва чувствует хотя бы слегка тошнотворный запах, она должна пройти проверку Стойкости со СЛ 16 или же будет мучима тошнотой.

Опасность: высокая

Условия снятия. Жертва должна собрать 3 единицы речной глины, 1 единицу угля, 3 единицы смолы и единицу дымной пыли. Сначала нужно вылепить из глины, смешанной с дымной пылью, тотем, покрытый смолой и с угольками вместо глаз. Для этого требуется совершить проверку Искусства со СЛ 14. Затем жертва должна наполнить тотем силой, произнеся магические слова. Сразу после этого тотем необходимо разбить, а глаза-угольки измельчить в порошок и съесть.

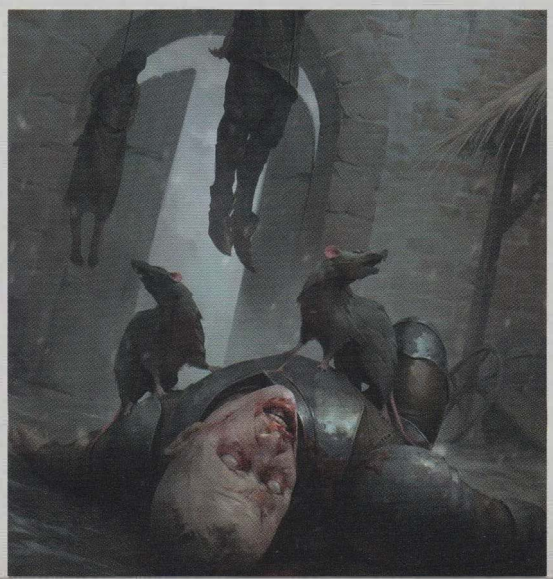
Звериная порча

Затраты Вын: 12

Эффект. Жертва становится ненавистна зверям и прочим животным. Когда жертва подходит к животному на 10 метров, оно относится к ней с недоверием, что даёт жертве штраф –3 к Выживанию в дикой природе при обращении с животными. Каждый раз, когда жертва оказывается в 10 метрах от животного, оно нападает с вероятностью 50 %.

Опасность: высокая

Условия снятия. Потребуются небольшое живое животное, 2 единицы омелы, единица фосфора, 2 единицы вороньего глаза, 3 единицы корня мандрагоры. Под полной луной жертва должна вспороть глотку животному и выпить его кровь. Затем тело животного необходимо обложить омелой, вороньим глазом и корнями мандрагоры, после чего сжечь в открытом пламени. Когда шерсть или чешуя животного начнёт гореть, следует бросить в огонь фосфор. Как только огонь угаснет, жертва должна забрать кости животного и носить их с собой целый день.



Как снять порчу

Снятие порчи — куда более простой процесс, чем снятие проклятий. У любой порчи есть не только чётко прописанная формула наведения, но и столь же чётко прописанный метод снятия. Сложность заключается как раз в выяснении этого метода. Для порчи низкой опасности требуется проверка Образования со СЛ 16 или проверка Подготовки ведьмака со СЛ 14. Для порчи средней опасности требуется проверка Образования со СЛ 20 или Подготовки ведьмака со СЛ 18. Для порчи высокой опасности — проверка Образования со СЛ 26 или Подготовки ведьмака со СЛ 22.

«Порченая» библиотека

Порча — вещь достаточно слабая, но порой весьма полезная. Я сказал своим студентам, что любой, кроме меня, кто без разрешения вынесет из моей личной библиотеки книгу, вскоре ослепнет, а гениталии у такого вора опухнут и станут зелёными с фиолетовыми пятнами. Чтобы эту порчу свести, жертве придётся полностью переписать взятую книгу. Конечно, всё это полная ложь — я не владею даже самой простой магией.

Брендон из Оксенфурта

Места силы

Использование мест силы

Крайне опасно тратить слишком много энергии места силы. Можно пользоваться им сколько угодно раз, но с каждым разом опасность будет существенно возрастать. Если вы во второй раз черпаете энергию из места силы, следует пройти проверку Стойкости со СЛ 20, или вы получите 5d6 урона и штрафы, зависящие от вида магии (см. «Перегрузка и критический провал»). Каждое успешное прохождение проверки повышает СЛ на 4. Только через месяц место силы можно будет снова использовать без последствий.

Места силы — это полные магической энергии развалины построек, возведённых в древние времена на местах Сопряжения. Если кто-либо способный к магии в течение трёх полных ходов будет сосредотачиваться на месте силы, он получит временный бонус в зависимости от элемента, с которым место силы связано, а также 10 Очков Улучшения, которые можно потратить только на изучение магии или повышение магических способностей. В качестве альтернативы взывающий к силе места может отказаться от бонуса и вместо него получить 5 единиц пятой эссенции. Помните, что мест силы не так уж много и найти их можно только там, где сильнее всего проявляется соответствующий элемент.

Земля

Можно найти у разломов или в глубине природных ям и пещер.

Бонус: значение Энергии для использования магии земли увеличивается на 5, а навык Сотворение заклинаний для магии земли считается на 2 выше.

Длительность: 1 час

Воздух

Можно найти в местах, где часто случаются торнадо, а также на вершинах высоких гор.

Бонус: значение Энергии для использования магии воздуха увеличивается на 5, а навык Сотворение заклинаний для магии воздуха считается на 2 выше.

Длительность: 1 час

Огонь

Можно найти на вершинах вулканов или в сердце пустыни, где жарче всего.

Бонус: значение Энергии для использования магии огня увеличивается на 5, а навык Сотворение заклинаний для магии огня считается на 2 выше.

Длительность: 1 час

Вода

Можно найти в местах слияния двух озёр или рек, а также в морских пещерах.

Бонус: значение Энергии для использования магии воды увеличивается на 5, а навык Сотворение заклинаний для магии воды считается на 2 выше.

Длительность: 1 час

Обучение магии

Заклинания изучаются аналогично изучению и улучшению навыков, с помощью Очков Улучшения. Вы изучаете новые заклинания, набираясь опыта и знаний. Всего есть три этапа изучения нового заклинания:

1. Найти того, кто способен обучить персонажа желаемому заклинанию/порче/ритуалу. Это может быть другой маг, жрец или книга с необходимыми сведениями.

2. Получить достаточно О.У. для изучения заклинания. Для изучения любой магической техники, в зависимости от уровня, требуется определённое количество Очков Улучшения (см. таблицу ниже).

3. Потратить необходимое время на изучение заклинания. За это время необходимо совершить определённое количество успешных проверок соответствующего навыка (Сотворение заклинаний / Проведение ритуалов/ Наведение порчи). При провале проверку можно повторить на следующий день. За каждый провал количество дней, необходимое для изучения заклинания, увеличивается на 1.

Магический уровень	Требуется О.У.	Время изучения	СЛ изучения	Число проверок
Новичок/Низкий	10	4 дня	14	2
Подмастерье/Средний	20	1 неделя	18	4
Мастер/Высокий	30	3 недели	22	6
Верховный жрец	40	5 недель	24	8

Изучение магии

Природа магии в мире «Ведьмака» такова, что изучать и использовать её могут только те, кто родился с соответствующим даром. Если значение Энергии вашего персонажа равно 0, то он не может изучать магию. Представители каждой способной к использованию магии профессии изучают её по-своему:

Маги могут изучать заклинания, ритуалы, порчу и знаки.

Жрецы могут изучать инвокации, ритуалы, порчу и знаки.

Ведьмаки могут изучать только знаки.

Ремесленники и алхимики

— Я посвятил алхимии всю жизнь, сынок. Буквально. Сидел над ретортами с утра и до ночи, задыхался от испарений, обжигал кожу кислотой… Так что если ты думаешь, что я просто так отдам тебе знания, которые вырвал у природы за годы трудов… то ты ошибаешься. Глубоко ошибаешься.

Гремист («Ведьмак-3: Дикая Охота»)

Ремесленники — трудолюбивые и закалённые тяжёлой работой профессионалы. По всему миру кому-то что-то да надо починить или изготовить. Сейчас, когда мир объят войной, ремесленники нужны как никогда. На севере плотники возводят ограды вокруг посёлков, а кузнецы изготовляют дешёвое оружие для своих друзей и родных. Мастера делают новые луки для скоя'таэлей, разбойничающих по лесам и торговым путям. В ни на минуту не затухающих горнах Махакама куют оружие и броню, своим качеством затмевающие творения людей. А в сердце Нильфгаарда бронники латают доспехи рыцарей, пока плотники чинят осадные машины и стены: ведь скоро начнётся очередное наступление на Север. В это непростое время меча и топора ремесленники настолько важны, что их зачастую то силой заставляют работать на армию, то похищают скоя'таэли. Конечно же, ремесленники нужны не только во время войны — ведь на каждого бронника приходится с десяток ювелиров, бондарей и сапожников, которые скромным трудом зарабатывают себе на жизнь и помогают другим. И некоторые делают это просто потому, что любят свою работу.

Зачем мне ремесло?

В настольной ролевой игре «Ведьмак» для группы искателей приключений ремесленники порой попросту незаменимы. Снаряжение стоит больших денег, а его починка позволяет сэкономить как золото, так и время. Куда лучше, если рядом есть тот, кто может выковать меч за треть цены, — оставшиеся деньги можно потратить на покупку другого снаряжения. А уж если умелец способен меч починить, когда тот сломается, то такой самородок надо беречь как зеницу ока. Ремесло позволяет создавать предметы почти по любым чертежам и рецептам, найденным группой. Существуют как новые технологии, которые ещё предстоит открыть, так и древние, давно забытые и ждущие своего часа. Умелый ремесленник способен обеспечить группу алхимическими бомбами, ловушками, ядовитыми маслами для мечей и рунами для зачарования оружия. Говорят, главное — это не оружие, а воин, что им владеет. Но и хорошее оружие тоже важно.

Система ремесла

Процесс создания оружия, брони, усилений и ловушек состоит из трёх простых шагов:

1. Поиск нужного чертежа.

2. Поиск нужных компонентов.

3. Проверка Изготовления.

Чертежи

Чертежи — это листы бумаги с детальными инструкциями по изготовлению определённых предметов. На чертеже всегда приведён список необходимых компонентов.

Поиск нужного чертежа

Для каждого предмета, который можно создать или купить, существует чертёж, разъясняющий технологию его изготовления. На чертеже изображены нужные компоненты, рассказано, как их обработать и как потом собрать части воедино. Чтобы изготавливать предметы, вы должны либо запомнить чертёж, либо держать его перед глазами. Если у ремесленника перед глазами есть чертёж, он получает бонус +2 к проверке Изготовления для создания этого предмета благодаря точным инструкциям.

Поиск нужных компонентов

На любом чертеже указаны компоненты, необходимые для создания предмета. В отличие от алхимии, заменить указанные в чертеже компоненты аналогами нельзя. Например, для изготовления железного полуторного меча требуются:

- **Древесина (×1)**
- **Железо (×2)**
- **Кожа (×2)**

Чтобы выковать железный полуторный меч, у вашего персонажа должны быть все эти компоненты.

Проверка Изготовления

Для изготовления любого предмета необходимы определённые инструменты и условия. Работает это следующим образом:

- **Инструменты ремесленника** позволяют изготавливать броню, усиления брони, оружие, ловушки, глифы и руны.
- Для изготовления любого предмета, для которого нужны металлические компоненты, требуется **кузница**. Чтобы работать в дороге, можно приобрести походную кузницу.

Если у вашего персонажа есть необходимые инструменты, можно начинать создание предмета. В каждом чертеже указаны время и сложность изготовления. Приступая к работе, скажите ведущему, что ваш персонаж тратит на это время. В конце срока совершите проверку Изготовления со СЛ, равной **СЛ чертежа**. При успехе вашему персонажу удаётся изготовить предмет. При провале персонаж совершает ошибку в процессе изготовления и предмет использовать невозможно.

Переработка (необязательно)

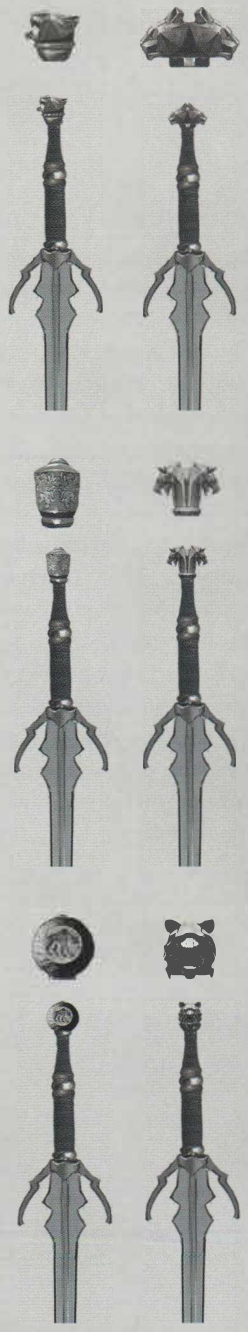
Сразу после провала проверки Изготовления у персонажа есть возможность вернуть часть материалов. Вы можете совершить ещё одну проверку Изготовления со СЛ, равной СЛ чертежа, и при успехе получите назад половину затраченных на изготовление материалов (с округлением вверх).

Например, я решил сделать тот самый железный полуторный меч. Я собираю нужные компоненты и берусь за свои инструменты ремесленника. У меня при себе чертёж, так что я получаю бонус +2 при изготовлении меча. Потребуется на это 5 часов, а сложность изготовления всего-то 10. Поскольку у меня есть чертёж, СЛ снижается до 8. Я трачу 5 часов на работу и в конце совершаю проверку, чтобы понять, получилось ли у меня изготовить предмет. Я делаю бросок 1d10 и прибавляю к результату значения своего навыка Изготовление и параметра Рем.

Скорее всего, мне удастся выполнить работу, но предположим, что у меня каким-то образом выпал ***провал****, то есть результат проверки меньше 8. У меня ничего не вышло. Наверное, я позабыл закалить клинок перед тем, как собрать конструкцию, — ошибка новичка. Так или иначе, мечом таким не помашешь. Придётся начинать сначала. Я совершаю бросок переработки и получаю 15. Ну почему такой результат не выпал раньше! Одно хорошо: удалось вернуть часть материалов, и в следующий раз, когда я захочу выковать меч, придётся не так много всего искать.*

Запоминание рецептов

Ваш персонаж может попытаться запомнить чертежи и формулы в количестве, равном значению его параметра Инт. Запомнив чертёж или формулу, персонаж может изготовить нужный предмет, не имея в наличии физической копии этого чертежа или формулы.



Компоненты

«Единицы»

В данной игре мы используем единицы в качестве меры количества (это куда более определённое обозначение, чем унции, литры или граммы). Единицы обозначают количество порций компонента, которое персонаж получает из определённого источника. В таблицах цена каждого компонента указана за единицу. Колонка «количество» относится только к собирательству.

Собирательство

Персонаж может совершить проверку Выживания в дикой природе со СЛ, зависящей от СЛ собирания компонента, чтобы попытаться найти его в дикой местности. Персонаж должен находиться в том месте, где этот компонент встречается. При успехе он получает указанное количество единиц этого компонента. Время, уходящее на собирание компонента, определяет ведущий, основываясь на доступности данного компонента и месте поиска.

Ремесленные материалы

Название	Доступность	Где найти	Количество	СЛ собирания	Вес	Цена
Пепел	П	Костёр и сгоревшие предметы	1d10 единиц	10	0,1	1
Уголь	О	Костёр, горы или под землёй	1d10 единиц	14	0,1	1
Хлопок	О	Поля и плантации	1d10 единиц	12	0,1	1
Двойное полотно	Р	Покупается или изготавливается	—	—	0,1	22
Стекло	Р	Покупается	—	—	0,5	5
Укреплённое дерево	Р	Покупается или изготавливается	—	—	0,1	16
Полотно	О	Покупается или изготавливается	—	—	0,1	9
Масло	О	Покупается или изготавливается	—	—	0,1	3
Смола	О	Лес	1d6 единиц	10	0,1	2
Шёлк	Р	Покупается	—	—	0,1	50
Нитки	О	Покупается или изготавливается	—	—	0,1	3
Древесина	П	Лес	2d6 единиц	8	1	3
Воск	О	Лес и поля	1d6 единиц	12	0,1	2

Шкуры и части животных

Название	Доступность	Где найти	Количество	СЛ собирания	Вес	Цена
Кости животных	О	Чудовища и животные	Варьируется	—	4	8
Коровья шкура	О	Покупается	—	—	5	10
Кожа драконида	У	Покупается или изготавливается	—	—	5	58
Чешуя драконида	У	Виверны	1d6 единиц	—	5	30
Перья	П	Птицы	1d6 единиц	—	0,1	4
Укреплённая кожа	Р	Покупается или изготавливается	—	—	3	48
Кожа	О	Покупается или изготавливается	—	—	2	28
Лирийская кожа	Р	Покупается или изготавливается	—	—	2	60
Волчья шкура	О	Волки	3 единицы	—	3	14

Алхимические пропитки и составы

Название	Доступность	Где найти	Количество	СЛ собирания	Вес	Цена
Чернящее масло	Р	Лес	1d6 единиц	16	0,1	24
Масло из дрейка	Р	Реки и морское побережье	1d6 единиц	16	0,1	45
Эфирная смазка	О	Леса и поля	1d10 единиц	14	0,1	8
Травильная кислота	О	Пещеры и горы	1d10 единиц	14	0,1	2
Пятая эссенция	У	Места силы, маги и бесы	Варьируется	—	0,1	82
Огров воск	О	Пещеры	1d10 единиц	14	0,1	10
Точильный порошок	Р	Горы и пещеры	1d6 единиц	16	0,1	32
Дубильные травы	О	Поля и леса	1d10 единиц	14	0,1	3

Слитки и минералы

Название	Доступность	Где найти	Количество	СЛ собирания	Вес	Цена
Тёмное железо	У	Горы и под землёй	1d6 единиц	18	1,5	52
Тёмная сталь	У	Покупается или изготавливается	—	—	1	82
Двимерит	У	Покупается или изготавливается	—	—	1	240
Самоцветы	У	Горы и под землёй	1d6/2 единиц	24	0,1	100
Светящаяся руда	У	Горы и под землёй	1d6/2 единиц	20	1	80
Золото	У	Горы и под землёй	1d6/2 единиц	18	1	85
Железо	Р	Горы и под землёй	1d6 единиц	16	1,5	30
Махакамский двимерит	У	Покупается или изготавливается	—	—	1	300
Махакамская сталь	Р	Покупается или изготавливается	—	—	1	114
Метеорит	У	Где угодно на поверхности земли	1d6/2 единиц	24	1	98
Речная глина	Р	Реки или их берега	1d6 единиц	14	1,5	5
Серебро	У	Горы и под землёй	1d6/2 единиц	16	1	72
Сталь	Р	Покупается или изготавливается	—	—	1	48
Камень	П	Повсеместно	2d6 единиц	8	2	4
Третогорская сталь	Р	Покупается или изготавливается	—	—	1	64
Зерриканская смесь	Р	Горы или под землёй	1d6/2 единиц	18	0,1	30

Метеоритная сталь

Серебряные мечи хороши в бою против чудовищ, но в других случаях бесполезны. Не знаю почему. Это могло бы стать прекрасной темой проекта для самых увлечённых моих студентов. Многие воспетые легендами клинки, созданные для избавления мира от чудовищ человеческого рода, были выкованы из метеоритного железа. Когда небольшая звезда падает с небес, она пролетает сквозь элементальные планы и приземляется на нашей планете. От неё остаётся горелый остов, в котором содержится достаточно много железной руды, впитавшей в себя магическую энергию всех элементов. Именно из такой руды можно выковать оружие, наполненное магией.

Брендон из Оксенфурта

Совершенные самоцветы

Самоцвет можно сделать совершенным, только сотворив заклинание Трансмутация или успешно пройдя проверку Изготовления со СЛ 30, используя при этом инструменты для творчества (ювелирные). Совершенный самоцвет стоит 1000 крон, его доступность — уникальный.

Ремесленные чертежи

Доплата

Если ваш персонаж находится в посёлке или городе и у него есть при себе лишние деньги, он может ускорить процесс изготовления, заплатив сумму, указанную в графе **доплата**. С разрешения ведущего за эту сумму можно немедленно получить все необходимые материалы.

Чертежи компонентов

Чертежи новичка

Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата	Цена
Двойное полотно	14	1/2 часа	Полотно (×1), нитки (×2)	15	30
Укреплённая кожа	14	1/2 часа	Кожа (×1), воск (×2)	32	64
Укреплённое дерево	12	1/2 часа	Древесина (×2), смола (×4)	11	21
Кожа	12	1 час	Коровья шкура (×1), дубильные травы (×3)	19	38
Полотно	10	15 мин.	Нитки (×2)	6	12
Нитки	10	15 мин.	Хлопок (×2)	2	4

Чертежи подмастерья

Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата	Цена
Тёмная сталь	17	1 час	Тёмное железо (×1), уголь (×3)	55	110
Лирийская кожа	17	1 час	Кожа (×1), огров воск (×1), уголь (×2)	40	80
Сталь	15	1 час	Железо (×1), уголь (×5)	35	70
Третогорская сталь	16	1 час	Железо (×1), уголь (×5), перья (×2)	43	86

Чертежи мастера

Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата	Цена
Двимерит	20	1 час	Светящаяся руда (×2)	160	320
Кожа драконида	18	1 час	Чешуя драконида (×1), дубильные травы (×3)	39	78
Махакамский двимерит	24	1 час	Светящаяся руда (×2), речная глина (×3), пепел (×2), кости животных (×3)	201	402
Махакамская сталь	22	1 час	Железо (×1), уголь (×5), пепел (×2), речная глина (×3), кости животных (×3)	76	152

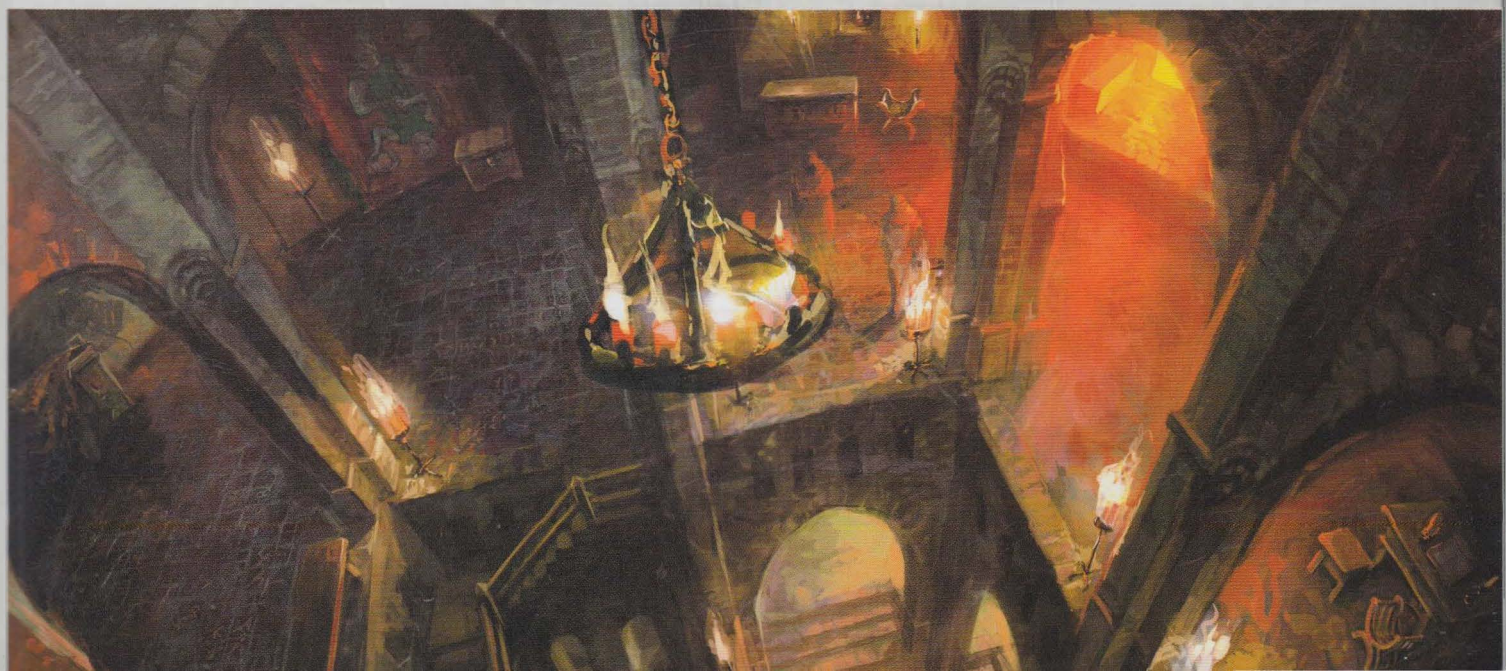
Чертежи оружия

Чертежи новичка					
Название	**СЛ Изготовления**	**Время**	**Компоненты**	**Доплата**	**Цена**
Боеприпасы с затупленным наконечником (×5)	12	1 час	Древесина (×1), железо (×1), перья (×1)	37	74
Боеприпасы стандартные (×30)	10	2 часа	Древесина (×1), железо (×1), перья (×1)	37	14
Рыцарский меч	13	7 часов	Древесина (×2), нитки (×1), укреплённая кожа (×2), сталь (×2)	201	404
Кастет	10	2 часа	Сталь (×1), укреплённое дерево (×1), смола (×3), воск (×1)	72	125
Кинжал	8	2 часа	Древесина (×1), железо (×1)	33	74
Гледдиф	14	7 часов	Древесина (×1), укреплённая кожа (×1), кожа (×1), железо (×1), сталь (×2), масло (×1), смола (×1)	210	426
Топор	10	3 часа	Укреплённое дерево (×1), сталь (×1), укреплённая кожа (×1), кожа (×1), смола (×4)	148	306
Охотничий фальшион	14	7 часов	Укреплённое дерево (×1), укреплённая кожа (×2), сталь (×2), эфирная смазка (×4)	240	486
Железный полуторный меч	10	5 часов	Древесина (×1), железо (×2), кожа (×2)	119	240
Орионы (×3)	12	1 час	Сталь (×1), масло (×2), речная глина (×1), пепел (×3)	62	125
Короткий лук	15	8 часов	Укреплённое дерево (×5), нитки (×4), воск (×2), смола (×2), эфирная смазка (×3), железо (×1), кожа (×2)	210	434
Копьё	12	6 часов	Укреплённое дерево (×5), сталь (×2), смола (×2), кожа (×3), нитки (×4)	276	562
Метательные топоры (×3)	10	1 час	Древесина (×1), сталь (×1)	51	116
Метательные ножи (×3)	8	1 час	Сталь (×1)	48	74

Эфирная смазка

Смазкой покрывают кожаные части всякого оружия и доспехов. В кожу она впитывается, после чего та становится гладкой и мягкой. Особенно хорошо это дело для кожаной брони и прочих подобных вещей, но для рукоятей мечей тоже подходит. Так-то кажется, что не особо важно, но когда ты направо-налево машешь мечом на поле боя, мягкая рукоять у оружия — это просто дар свыше.

Родольф Казмер



Тёмная сталь

Многие меня спрашивают, что вообще такое тёмная сталь. Сложно сказать, если честно... Так-то это просто вид стали, но это не лучшее разъяснение. Краснолюды создали тёмную сталь пару десятков лет назад, когда нашли в Махакаме тёмное железо. Как я понял, оно грубее и прочнее обычного. Конечно, метеоритное железо всё равно будет покрепче, но тёмное ему несильно уступает, да и остроту так быстро не теряет. Оттенок у него приятный, тёмно-серый. Если хочется, можно наполировать до блеска, но по мне, естественный цвет лучше.

Родольф Казмер

Чертежи подмастерья

Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата	Цена
Боеприпасы бронебойные (×10)	16	1 час	Укреплённое дерево (×1), сталь (×1), перья (×1), точильный порошок (×1), огров воск (×1)	110	224
Боеприпасы с широким наконечником (×10)	15	1 час	Древесина (×1), железо (×1), перья (×1), точильный порошок (×1)	69	125
Боевой топор	17	9 часов	Укреплённое дерево (×4), сталь (×3), кожа (×3), эфирная смазка (×4), огров воск (×4), речная глина (×5)	389	786
Арбалет	17	9 часов	Укреплённое дерево (×4), нитки (×5), воск (×1), смола (×2), сталь (×3), укреплённая кожа (×1), эфирная смазка (×2), огров воск (×2), железо (×1)	343	682
Эсбода	17	9 часов	Укреплённое дерево (×2), сталь (×3), тёмная сталь (×2), укреплённая кожа (×2), масло из дрейка (×1)	481	974
Ручной арбалет	15	8 часов	Укреплённое дерево (×2), нитки (×4), воск (×2), смола (×2), сталь (×1), укреплённая кожа (×1), эфирная смазка (×2), огров воск (×2), железо (×1)	214	426
Посох с крюком	18	9 часов	Древесина (×6), сталь (×1), пятая эссенция (×2), эфирная смазка (×2), воск (×3), сталь (×2), травильная кислота (×2), укреплённая кожа (×1), нитки (×4)	412	824
Кригсверд	16	8 часов	Укреплённое дерево (×2), тёмная сталь (×3), укреплённая кожа (×2), смола (×4), кости животных (×7), сталь (×3), пепел (×2)	438	854
Длинный лук	16	8 часов	Укреплённое дерево (×6), нитки (×8), воск (×4), смола (×2), эфирная смазка (×3), сталь (×1), укреплённая кожа (×1)	252	712
Булава	16	8 часов	Укреплённое дерево (×2), сталь (×3), железо (×2), укреплённая кожа (×2), огров воск (×5), смола (×1)	384	786
Секира	16	8 часов	Укреплённое дерево (×5), тёмная сталь (×2), кожа (×2), точильный порошок (×1), эфирная смазка (×1), полотно (×1)	349	690
Короткий кинжал	18	4 часа	Укреплённое дерево (×1), тёмная сталь (×1), укреплённая кожа (×1), точильный порошок (×2), травильная кислота (×4), кости животных (×4)	250	534
Посох	18	9 часов	Древесина (×6), сталь (×1), пятая эссенция (×2), эфирная смазка (×2), воск (×2)	250	502
Стилет	16	4 часа	Древесина (×1), смола (×1), тёмная сталь (×1), воск (×2), чернящее масло (×1), точильный порошок (×2), уголь (×5)	184	412

Чертежи мастера

Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата	Цена
Топор берсерка	25	13 часов	Махакамская сталь (×4), укреплённое дерево (×5), укреплённая кожа (×1), сталь (×2), смола (×1), точильный порошок (×1), эфирная смазка (×1)	722	1440
Посох с кристаллом	25	13 часов	Древесина (×6), сталь (×2), пятая эссенция (×4), самоцвет (×1) эфирная смазка (×3), воск (×2), травильная кислота (×4), масло из дрейка (×1)	623	1296
Молот горца	25	13 часов	Тёмное железо (×5), тёмная сталь (×1), укреплённое дерево (×10), укреплённая кожа (×1), травильная кислота (×6), кости животных (×10), эфирная смазка (×4), метеорит (×1)	772	1440
Железный посох	20	10 часов	Тёмное железо (×4), тёмная сталь (×1), пятая эссенция (×2), кожа (×1), травильная кислота (×4), укреплённое дерево (×1)	506	1012
Джамбия	20	5 часов	Укреплённое дерево (×1), кожа драконида (×1), тёмная сталь (×1), сталь (×2), точильный порошок (×2), смола (×1), чернящее масло (×1)	342	660
Корд	22	11 часов	Укреплённое дерево (×1), шёлк (×1), тёмная сталь (×3), смола (×4), тёмное железо (×1), уголь (×1) укреплённая кожа (×2), кости животных (×7)	525	1012
Арбалет охотника на чудовищ	24	12 часов	Укреплённое дерево (×6), тёмная сталь (×4), нитки (×6), укреплённая кожа (×3), смола (×4), эфирная смазка (×2), воск (×3), огров воск (×4), тёмное железо (×3), кости животных (×4)	844	1686
Красная алебарда	22	11 часов	Укреплённое дерево (×6), тёмная сталь (×3), третогорская сталь (×2), укреплённая кожа (×2), точильный порошок (×2), эфирная смазка (×2)	646	1296
Торрур	25	13 часов	Укреплённое дерево (×3), тёмная сталь (×5), сталь (×2), укреплённая кожа (×3), смола (×5), пепел (×4), кости животных (×2), точильный порошок (×1)	760	1462
Клинок из Виковаро	24	12 часов	Укреплённое дерево (×3), тёмная сталь (×4), тёмное железо (×2), укреплённая кожа (×3), смола (×4), пепел (×4), кости животных (×3)	660	1282
Армейский лук	22	11 часов	Укреплённое дерево (×6), нитки (×8), эфирная смазка (×3), воск (×4), тёмная сталь (×4), смола (×4), укреплённая кожа (×1), масло из дрейка (×2)	626	1296

Нильфгаардская сталь

То место, что пятьдесят лет тому назад называлось Нильфгаардом, весьма бедно минералами, которые обычно находят у подножия гор. На севере большая часть ковкого железа добывается в Ковире и Повиссе или в Махакаме. На юге же Нильфгаарду пришлось вторгнуться в Геммеру, Маг Тургу и Мехт, чтобы вооружить армию. Нильфгаардцам повезло: они получили в своё распоряжение не только материалы, но и превосходное мастерство вассалов.

Брендон из Оксенфурта

Чертежи брони

Чертежи новичка

Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата	Цена
Аэдирнский гамбезон	12	6 часов	Полотно (×6), нитки (×6), кожа (×2), масло (×1)	131	362
Кавалерийские штаны	13	7 часов	Полотно (×5), нитки (×4)	57	112
Двуслойный гамбезон	15	8 часов	Двойное полотно (×5), нитки (×6), дубильные травы (×4), полотно (×4), хлопок (×11)	187	374
Двуслойный капюшон	13	4 часа	Двуслойное полотно (×2), кожа (×2), нитки (×7), воск (×4)	129	262
Двуслойные штаны	15	8 часов	Двуслойное полотно (×6), нитки (×6), хлопок (×6), полотно (×1)	165	336
Гамбезон	10	5 часов	Полотно (×6), нитки (×7)	75	150
Кожаный щит	12	3 часа	Кожа (×1), древесина (×2), дубильные травы (×1)	37	74
Стёганые штаны	14	7 часов	Полотно (×5), нитки (×4), хлопок (×9), кожа (×1)	94	186
Каркасный шлем с полумаской	15	4 часа	Сталь (×3), кости животных (×1)	152	300
Стальной баклер	15	4 часа	Сталь (×1), укреплённое дерево (×1), укреплённая кожа (×1)	112	224
Темерский щит	16	4 часа	Укреплённое дерево (×4), железо (×1), укреплённая кожа (×1), огров воск (×3)	172	342
Капюшон вердэнского лучника	10	3 часа	Полотно (×2), кожа (×1), нитки (×6), воск (×3)	70	150

Чертежи подмастерья

Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата	Цена
Усиленный капюшон	17	5 часов	Кожа (×1), укреплённая кожа (×3), двойное полотно (×3), нитки (×4), огров воск (×1)	260	524
Усиленные штаны	16	8 часов	Укреплённая кожа (×2), сталь (×1), кожа (×1), нитки (×5)	187	374
Бригантина	16	8 часов	Кожа (×3), укреплённая кожа (×3)	228	450
Кольчужный капюшон	16	4 часа	Сталь (×4)	192	374
Каэдвенский щит	19	5 часов	Укреплённое дерево (×5), тёмная сталь (×1), кости животных (×7), кожа (×1), огров воск (×5), воск (×2)	300	600
Кожаная куртка из Лирии	18	9 часов	Лирийская кожа (×4), нитки (×4), кожа (×2), полотно (×4), сталь (×1)	392	786
Кожаные штаны из Лирии	18	9 часов	Лирийская кожа (×4), нитки (×4), кожа (×2), полотно (×4), сталь (×1)	392	786
Стальной каплевидный щит	17	5 часов	Сталь (×4), тёмная сталь (×1), кожа (×1)	302	600
Темерский армет	18	5 часов	Сталь (×4), укреплённая кожа (×2), эфирная смазка (×1), кожа (×2)	352	712

Реданские поножи	17	9 часов	Укреплённая кожа (×1), кожа (×1), третогорская сталь (×3), нитки (×5), дубильные травы (×3), хлопок (×3)	295	600
Броня реданского алебардщика	17	9 часов	Нитки (×5), кожа (×2), сталь (×2), третогорская сталь (×2)	295	600
Щит налётчика со Скеллиге	18	5 часов	Укреплённое дерево (×5), тёмная сталь (×1), огров воск (×1) кости животных (×5), кожа (×1)	240	486

Чертежи мастера

Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата	Цена
Топфхельм	19	5 часов	Сталь (×5), укреплённая кожа (×3), нитки (×6), огров воск (×2), полотно (×1)	431	862
Хиндарсфьяльский тяжёлый доспех	22	11 часов	Нитки (×6), кости животных (×5), укреплённая кожа (×1), масло из дрейка (×3), тёмная сталь (×4)	569	1124
Хиндарсфьяльские тяжёлые шоссы	22	11 часов	Нитки (×8), кости животных (×5), укреплённая кожа (×2), кожа (×1), масло из дрейка (×1), тёмная сталь (×4)	561	1124
Нильфгаардские поножи	24	12 часов	Тёмная сталь (×5), пепел (×10), укреплённая кожа (×1), кожа (×1), чернящее масло (×1), масло (×4), масло из дрейка (×2), полотно (×1)	631	1274
Нильфгаардский шлем	24	6 часов	Тёмная сталь (×5), масло (×5), укреплённая кожа (×1), чернящее масло (×1), масло из дрейка (×1), пепел (×10)	537	1200
Нильфгаардская павеза	22	6 часов	Укреплённое дерево (×10), укреплённая кожа (×3), огров воск (×1), тёмная сталь (×1), эфирная смазка (×2), чернящее масло (×1), пепел (×10), травильная кислота (×2)	450	900
Нильфгаардский латный доспех	24	12 часов	Тёмная сталь (×5), полотно (×3), укреплённая кожа (×1), кожа (×1), чернящее масло (×1), масло из дрейка (×2), пепел (×10)	637	1274
Павеза	19	5 часов	Укреплённое дерево (×10), сталь (×1), укреплённая кожа (×3), огров воск (×1), эфирная смазка (×2)	378	750
Латные поножи	19	10 часов	Сталь (×5), укреплённая кожа (×3), нитки (×7), травильная кислота (×4), масло из дрейка (×1), огров воск (×1)	468	798
Латный доспех	19	10 часов	Сталь (×5), укреплённая кожа (×3), нитки (×7), травильная кислота (×4), масло из дрейка (×1), огров воск (×1)	468	937
Скеллигский шлем	22	6 часов	Тёмная сталь (×4), нитки (×6), укреплённая кожа (×2), кости животных (×5), масло из дрейка (×1)	527	1050

Символы на павезах

Павеза — это большой щит, слегка скошенный вправо. Бойцы разных подразделений нильфгаардских войск, за исключением кавалерии, вооружены павезами, украшенными тем или иным вариантом изображения Великого Солнца. Различия эти важны, особенно если вы находитесь в Велене или оккупированном Аэдирне: ведь разница между оскорблением простого пехотинца и воина из бригады «Импера» весьма велика. Уповайте на то, чтобы не встретить пехотинца «Империи» с серебряной саламандрой, — это верный знак, что неподалёку сам император. В таком случае лучше всего забиться под стол и ждать смерти.

Брендон из Оксенфурта

Охота в холмах

Поговаривают, что есть у скеллигцев такая традиция: как мужик становится шибко слаб, чтобы сражаться, и чувствует приближение старости, он отправляется в лес охотиться на медведя с одним кинжалом. Это даёт ему не только помереть на собственных условиях, но и показать, что он ещё в силе. Конечно, мне до старости далеко, но попасть в схожую ситуацию как-то довелось.

Два года тому назад я через предгорья Махакама шёл обратно в Лирию. Дубак стоял жуткий, а от вяленого мяса и сухофруктов меня уже тошнило. Решил я поохотиться. Иду по предгорьям с арбалетом наперевес в поисках какого-нибудь оленя, и тут вдруг слышу: на меня что-то несётся. Едва успел в сторону отскочить! Злобный взрослый кабан, метр в холке. Я его подстрелил, да только скотина дохнуть и не собиралась. Тут же подскочил ко мне и ногу пропорол. Перезаряжать арбалет шибко долго было, так что я взялся за секач. Хороший такой, махакамской работы, да ещё и недавно наточенный. Хорошенько я помесился с тем кабаном, да только не ему тягаться с махакамской сталью.

Родольф Казмер

Чертежи Старшего Народа

Чертежи оружия

Чертежи мастера

Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата	Цена
Краснолюдский топор	24	12 часов	Махакамская сталь (×3), укреплённое дерево (×4), укреплённая кожа (×2), травильная кислота (×4), точильный порошок (×1), речная глина (×2), уголь (×3)	555	1110
Краснолюдский секач	19	10 часов	Махакамская сталь (×2), укреплённое дерево (×1), кожа (×1), точильный порошок (×1), масло из дрейка (×1), речная глина (×5)	374	750
Краснолюдский тяжёлый арбалет	24	12 часов	Укреплённое дерево (×5), махакамская сталь (×3), укреплённая кожа (×2), нитки (×4), огров воск (×5), тёмное железо (×1)	632	1274
Эльфская глефа	19	10 часов	Укреплённое дерево (×6), тёмная сталь (×4), сталь (×1), кожа (×4), перья (×3), точильный порошок (×2), эфирная смазка (×4)	692	1386
Эльфский мессер	19	10 часов	Укреплённое дерево (×2), кожа (×3), тёмная сталь (×3), шёлк (×1), точильный порошок (×1), травильная кислота (×1)	446	892
Эльфский походный лук	22	11 часов	Укреплённое дерево (×4), нитки (×4), воск (×4), пятая эссенция (×1), кожа (×1), тёмная сталь (×2), перья (×3), кости животных (×2), эфирная смазка (×5), травильная кислота (×3)	432	862
Гномий посох	22	11 часов	Укреплённое дерево (×6), пятая эссенция (×5), тёмная сталь (×1), чернящее масло (×3), двойное полотно (×1)	682	1364
Низушечий рондель	19	10 часов	Тёмная сталь (×2), укреплённое дерево (×1), укреплённая кожа (×1), точильный порошок (×3), чернящее масло (×1), эфирная смазка (×2)	364	726
Махакамский мартель	22	11 часов	Махакамская сталь (×3), укреплённое дерево (×3), укреплённая кожа (×2), волчья шкура (×1), точильный порошок (×1), эфирная смазка (×3), масло из дрейка (×2), речная глина (×4), полотно (×1)	675	1350
Меч из метеоритной стали	20	10 часов	Укреплённое дерево (×2), кожа (×2), точильный порошок (×1), травильная кислота (×4), эфирная смазка (×4), метеорит (×5)	650	1312
Клинок бригады «Врихедд»	24	12 часов	Укреплённое дерево (×2), шёлк (×1), тёмная сталь (×4), точильный порошок (×3), эфирная смазка (×4), речная глина (×4)	558	1117

Чертежи великого мастера					
Название	**СЛ Изготовления**	**Время**	**Компоненты**	**Доплата**	**Цена**
Краснолюдский боевой молот	25	13 часов	Укреплённое дерево (×6), махакамская сталь (×3), укреплённая кожа (×3), огров воск (×1), точильный порошок (×1)	624	1248
Эльфский дорожный посох	25	13 часов	Укреплённое дерево (×6), золото (×1), эфирная смазка (×6), шёлк (×1), волчья шкура (×2), тёмная сталь (×1), пятая эссенция (×3), самоцвет (×1)	735	1470
Эльфский зефар	25	13 часов	Укреплённое дерево (×8), нитки (×8), огров воск (×8), пятая эссенция (×2), кости животных (×4), перья (×4), тёмная сталь (×3), кожа (×2), эфирная смазка (×9), травильная кислота (×6)	830	1660
Гномий чёрный топор	25	13 часов	Укреплённое дерево (×4), укреплённая кожа (×2), двимерит (×1), тёмная сталь (×3), огров воск (×1), точильный порошок (×1)	688	1376
Гномий гвихир	25	13 часов	Укреплённое дерево (×2), укреплённая кожа (×1), двимерит (×2), тёмная сталь (×1), эфирная смазка (×3), точильный порошок (×4), чернящее масло (×1)	818	1628
Гномий ручной арбалет	25	13 часов	Укреплённое дерево (×2), нитки (×4), тёмная сталь (×2), эфирная смазка (×1), чернящее масло (×2), смола (×2), масло из дрейка (×1), воск (×2)	317	634
Кистень из метеоритной стали	25	13 часов	Метеорит (×5), эфирная смазка (×1), укреплённое дерево (×1), укреплённая кожа (×1), тёмная сталь (×1), точильный порошок (×1)	676	1352
Клинок из Тир Тохаира	26	13 часов	Укреплённое дерево (×2), пепел (×4), укреплённая кожа (×1), махакамский двимерит (×2), тёмная сталь (×1), эфирная смазка (×4), точильный порошок (×1), кожа драконида (×1)	888	1776

Чертежи боеприпасов

Чертежи мастера					
Название	**СЛ Изготовления**	**Время**	**Компоненты**	**Доплата**	**Цена**
Краснолюдские пробивные (×5)	20	1/2 часа	Махакамская сталь (×1), укреплённое дерево (×1), перья (×1), огров воск (×2), железо (×1)	184	100
Эльфские ввинчивающиеся (×5)	20	1/2 часа	Тёмная сталь (×1), смола (×1), укреплённое дерево (×1), перья (×2), точильный порошок (×2), огров воск (×1), нитки (×1)	185	100

Эльфская броня

Доспехи эльфов — явление весьма любопытное. По большей части они носят только стёганую и кожаную броню с небольшими металлическими вставками. В металлической броне — в той же лёгкой кольчуге — я видел лишь закалённых скоя'таэлей, которые отринули большинство эльфских традиций. Известно, что эльфы буквально помешаны на внешней красоте, но я предполагаю, что отсутствие тяжёлой брони у них — что-то вроде пристрастия ко всему природному. А может, их броня просто настолько пропитана магией, что металл и не нужен.

Брендон из Оксенфурта

Чертежи брони

Чертежи мастера

Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата	Цена
Краснолюдский плащ	18	9 часов	Укреплённая кожа (×12), огров воск (×10), смола (×10), масло из дрейка (×2), кожа (×6), эфирная смазка (×7), нитки (×10), коровья шкура (×1)	1050	2100
Эльфский щит	20	5 часов	Укреплённое дерево (×5), укреплённая кожа (×5), тёмная сталь (×2), эфирная смазка (×2), травильная кислота (×4), огров воск (×2)	528	1050
Гномий баклер	22	6 часов	Тёмная сталь (×3), кожа (×1), эфирная смазка (×1), травильная кислота (×4), масло из дрейка (×1)	335	674
Низушечий защитный дублет	18	9 часов	Шёлк (×4), нитки (×10), хлопок (×7), двойное полотно (×2)	281	562
Броня скоя'таэля	20	20 часов	Тёмная сталь (×12), волчья шкура (×3), эфирная смазка (×10), травильная кислота (×12), пепел (×11), двойное полотно (×8), чернящее масло (×4), укреплённое дерево (×13), масло из дрейка (×2), нитки (×9)	1738	3486

Чертежи великого мастера

Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата	Цена
Кольчуга гномьей работы	24	24 часа	Тёмная сталь (×8), кожа (×2), чернящее масло (×1)	736	1462
Драгунская броня гномьей работы	25	25 часов	Тёмная сталь (×12), метеорит (×1), махакамский двимерит (×2), эфирная смазка (×10), травильная кислота (×14), двойное полотно (×5), чернящее масло (×4), масло из дрейка (×2), нитки (×15)	2131	4274
Махакамская павеза	26	7 часов	Укреплённое дерево (×10), укреплённая кожа (×5), огров воск (×11), эфирная смазка (×2), махакамская сталь (×2), травильная кислота (×3), кожа (×1)	788	1574
Махакамские латы	28	28 часов	Махакамская сталь (×12), махакамский двимерит (×2), эфирная смазка (×8), травильная кислота (×12), укреплённая кожа (×5), чернящее масло (×2), масло из дрейка (×1), метеорит (×2), огров воск (×3), нитки (×10)	2645	5286

Чертежи усилений брони

Чертежи новичка					
Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата	Цена
Ткань	14	3 часа	Двойное полотно (×1), нитки (×2)	28	60
Клёпаная кожа	14	3 часа	Кожа (×1), железо (×1), нитки (×1)	61	120

Чертежи подмастерья					
Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата	Цена
Кольчужное	17	5 часов	Сталь (×2)	96	187
Укреплённая кожа	16	4 часа	Укреплённая кожа (×1), кожа (×1), нитки (×5), воск (×3)	97	195
Стальное	18	5 часов	Сталь (×2), нитки (×3), травильная кислота (×2)	109	217

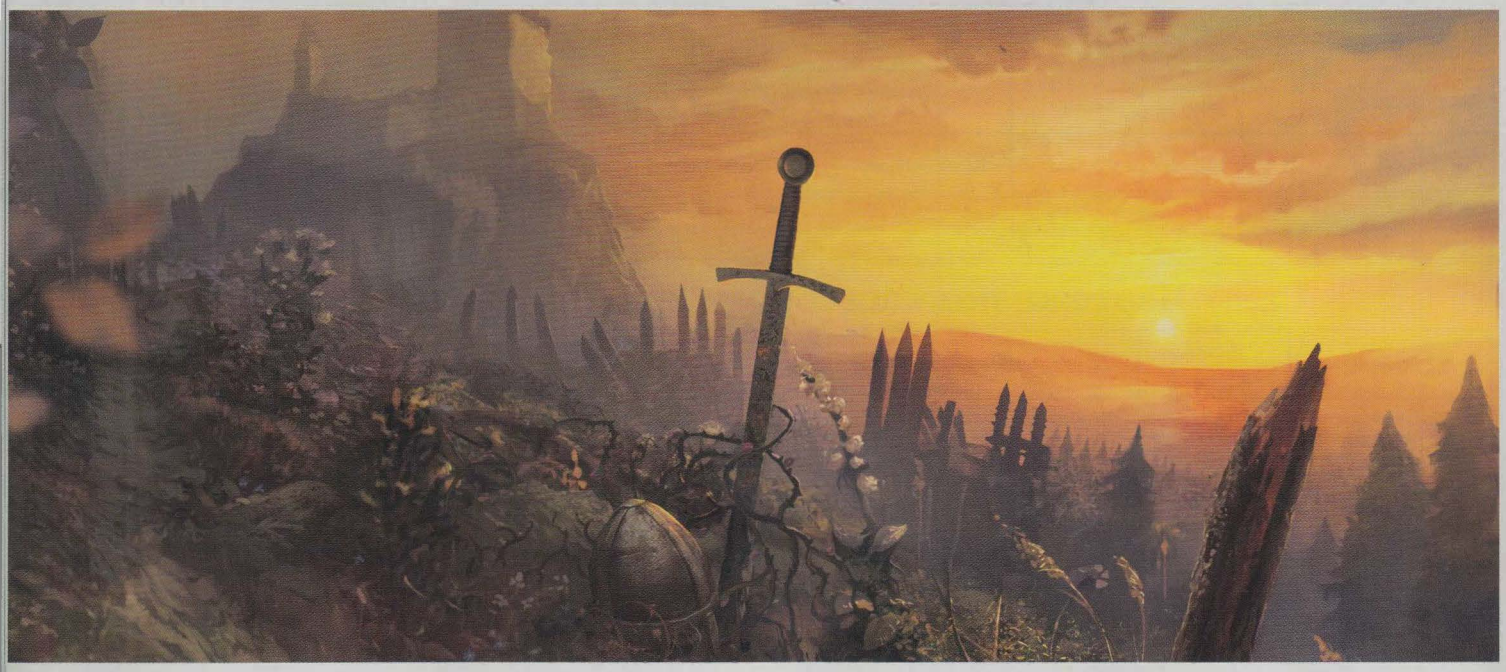
Чертежи мастера					
Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата	Цена
Эльфское	24	6 часов	Тёмная сталь (×1), нитки (×5), укреплённая кожа (×1), перья (×1)	149	300
Краснолюдское	24	6 часов	Махакамская сталь (×1), нитки (×5), волчья шкура (×1), уголь (×1)	144	292

Махакамская сталь

Лучшую в мире сталь делают в Махакамских горах. Можешь с этим спорить до посинения, но факт остаётся фактом. Мы, краснолюды, — пожалуй, лучшие литейщики в мире, а в Махакаме это искусство доведено до совершенства. С чего, по-твоему, людишки не трогают горные кланы? Да потому что, если с Махакамом поругаться, о нашей стали можно позабыть.

Родольф Казмер

Починка и разборка



Кузнечное волшебство

Приходилось видеть, как кузнец берёт охапку поломанных стрел, немного кожи и расколотый шлем и из этого хлама делает меч? Магия, да и только.

Родольф Казмер

Разбор оружия и брони

При разборе оружия или части брони персонаж получает компоненты, из которых этот предмет был сделан. Однако в процессе часть компонентов повреждается: при разборе возможно получить лишь половину использованных компонентов (минимум 1 единицу каждого).

Починка сломанного оружия и брони

Когда повреждено оружие или часть брони (потрачены все очки прочности после атак или по другой причине), этот предмет перестаёт функционировать. Однако его можно починить при помощи проверки Изготовления. Процесс починки оружия или брони прост и схож с изготовлением оружия или брони того же типа. Для этого необходимо совершить следующие шаги.

Собрать обломки

Нельзя починить оружие или броню, если у вас нет этого предмета. Не обязательно собирать все детали, но необходимо иметь хотя бы основу.

Достать материалы

При восстановлении оружия или брони придётся добавить некоторые компоненты — чтобы соединить осколки и поставить заплаты. Для починки оружия или брони потребуется 1 единица каждого компонента, указанного в изначальном чертеже.

Найти инструменты

Для починки оружия или брони нужны те же инструменты, что и для их изготовления.

Совершить проверку Изготовления

При починке оружия или брони необходимо совершить проверку Изготовления со СЛ, равной СЛ Изготовления предмета минус 5. За каждую руну/глиф/усиление предмета СЛ возрастает на 2. При успехе предмет починен. При провале он остаётся сломанным, а дополнительные компоненты, потраченные в процессе починки, не возвращаются. Как и в случае изготовления предмета, персонаж может совершить проверку переработки с той же СЛ, что и для починки.

Система алхимии

Процесс изготовления алхимических составов в мире «Ведьмака» состоит из трёх обязательных шагов:

1. Поиск нужной формулы.

2. Поиск нужных ингредиентов.

3. Проверка Алхимии.

Добыча внутренностей

Знаешь, порой этот мир кажется поистине чудесным местом. Меня восхищает сама мысль о том, что краснолюд вроде меня может заработать сотни крон, попросту продавая кишочки всяких треклятых тварей.

Родольф Казмер

Алхимические субстанции

Алхимия основывается на девяти особых алхимических субстанциях. Одну и ту же субстанцию можно извлечь из разных предметов. Для этого алхимики собирают, выкапывают или срезают травы, плоды и другие виды сырья.

Купорос

Ребис

Эфир

Квебрит

Гидраген

Киноварь

Солнце

Аер

Фульгор

Поиск нужной формулы

У каждого алхимического состава в настольной ролевой игре «Ведьмак» есть формула — рецепт, в котором указаны все необходимые ингредиенты и описан процесс изготовления. Если у алхимика есть перед глазами написанная на листе бумаги формула, он получает бонус +2 к проверке навыка Алхимия для создания этого состава.

Поиск нужных ингредиентов

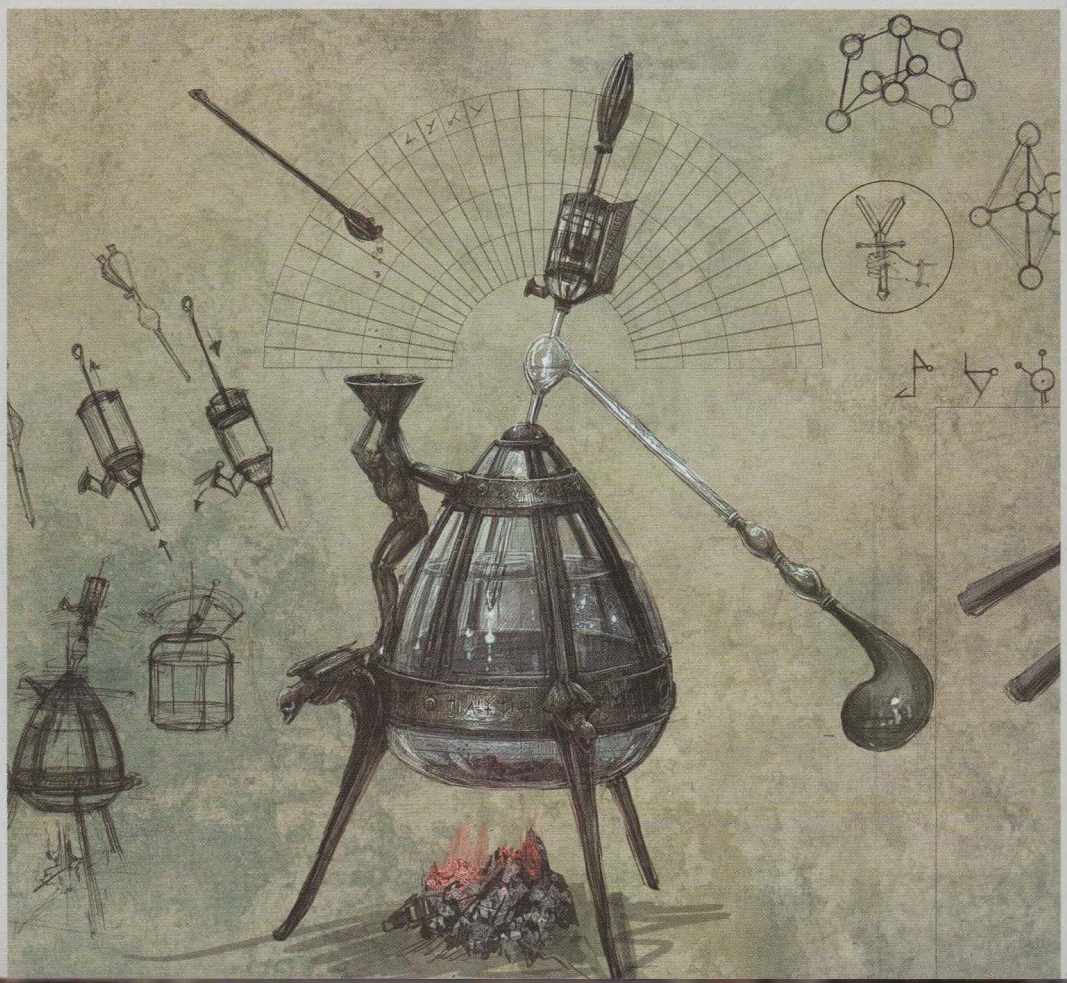
В формуле всегда указаны вид и количество алхимических субстанций, необходимых для создания состава. Алхимия не уточняет, из какого сырья должна быть получена та или иная субстанция — лишь её количество и пропорции. Также для создания состава понадобятся **инструменты алхимика** — без них заниматься алхимией невозможно.

Проверка Алхимии

Когда необходимые ингредиенты собраны, можно приступать к созданию алхимического состава. В формуле указаны время и сложность приготовления. Вначале скажите ведущему, что ваш персонаж затрачивает на это необходимое время. Затем совершите проверку навыка Алхимия со СЛ, равной **СЛ формулы**. При успехе вашему персонажу удаётся создать одну порцию алхимического состава. При провале он создаёт слишком мало или же допускает ошибку в приготовлении, а потому результат работы ни на что не годен.

Переработка (необязательно)

Сразу после провала проверки Алхимии у персонажа есть шанс вернуть часть ингредиентов, использованных при изготовлении. Вы можете совершить ещё одну проверку Алхимии со СЛ, равной СЛ формулы. При успехе персонаж получает одну из затраченных субстанций в чистом виде.



Субстанции

Купорос

Название	Дос	Где найти	Количество	СЛ собирания	Вес	Цена
Плод балиссы	О	Поля	1d10 единиц	12	0,1	8
Ячмень	О	Поля	1d10 единиц	12	0,1	9
Calcium equum	О	Горы и под землёй	1d10 единиц	12	0,1	12
Вороний глаз	Р	Поля и леса	1d6 единиц	15	0,1	17
Коготь гуля	У	Гули	—	—	1	60
Зубы накера	Р	Накеры	—	—	0,1	30
Грибы-шибальцы	Р	Пещеры	1d6 единиц	15	0,1	17
Шкура тролля	У	Скальные тролли	—	—	4,5	147
Лепестки белого мирта	О	Поля	1d10 единиц	12	0,1	8

Ре бис

Название	Дос	Где найти	Количество	СЛ собирания	Вес	Цена
Ласточкина трава	О	Поля и леса	1d10 единиц	12	0,1	8
Мозг утопца	Р	Утопцы	—	—	1	80
Волокна хана	Р	Поля	1d6 единиц	15	0,1	17
Зубы кладбищенской бабы	У	Кладбищенские бабы	—	—	0,1	90
Лунная крошка	У	Горы или под землёй	1d6 / 2 единиц	18	0,1	91
Сердце накера	Р	Накеры	—	—	0,5	30
Винный камень	У	Винокурни	1d6 / 2 единиц	18	0,5	88

Эфир

Название	Дос	Где найти	Количество	СЛ собирания	Вес	Цена
Корень зарника	Р	Поля	1d6 единиц	15	0,1	18
Плод берберки	О	Горы и болота	1d10 единиц	12	0,1	9
Эссенция призрака	У	Призраки	—	—	0,1	95
Лепестки гинации	Р	Поля	1d6 единиц	15	0,1	17
Лепестки морозника	Р	Леса	1d6 единиц	15	0,1	19
Жемчуг	У	Дно океана и побережье	1d6 / 3 единиц	20	0,1	100
Ртутный раствор	У	Горы или под землёй	1d6 / 2 единиц	18	0,1	77
Склеродерм	П	Леса и пещеры	2d6 единиц	10	0,1	5

Глаза тритона

Судя по всему, для того чтобы некоторые алхимические ингредиенты действовали, их необходимо растолочь в порошок. А для этого, как я понимаю, нужный ингредиент высушивают в печи, потом толкут и просеивают, чтобы осталась одна пыль. Както мой студент заработал ужасную пневмонию, вдохнув порошок из зелёной змеи. Очевидно, что при такой работе стоит лицо прикрывать тряпицей во избежание подобных случаев. Однако, несмотря на опасность, ингредиенты стоит обрабатывать самостоятельно, а не покупать уже готовые. Я, например, не представляю, как выглядит порошок из глаз тритона, и не думаю, что есть какой-то способ проверить, что это не подделка, кроме как купить порошок, смешать его с другими чудовищно дорогими ингредиентами и посмотреть, сработает ли. А если не сработает, то мало добра будет с того, что вернётесь вы к торгашу со словами: «Это были не глаза тритона!» Хорошо ещё, если злодей этот не смылся с вашими деньгами.

Брендон из Оксенфурта

Покупка

Сейчас появляется всё больше лавок, торгующих алхимическими ингредиентами. Для тех, кто победнее и кому нужны чудеса по дешёвке, всегда найдётся место, где продают крысиные хвосты, сушёных тараканов и кошачью рвоту. Для богачей, которые в наши дни повально увлеклись алхимией, особо хитроумные торгаши устраивают в богатых домах «алхимические приёмы», где показывают действие парочки простых формул и продают дорогущие ингредиенты. Если вам нужно купить книгу по алхимии или оплатить услуги алхимика, выбирайте те заведения, где полки покрыты достаточно толстым слоем пыли. И не обращайте внимания на мальчишек-беспризорников, которые наверняка к вам подскочат, как только вы оттуда выйдете. «Все эти алхимические штуки такие дорогие, не правда ли, господин? Я знаю того, кто продаст вам нужное по сходной цене». Те, кто не знает, как выглядит порошок из зубов кладбищенской бабы, — лёгкая добыча для жуликов всех мастей.

Брендон из Оксенфурта

Квебрит

Название	Дос	Где найти	Количество	СЛ собирания	Вес	Цена
Листья балиссы	О	Поля	1d10 единиц	12	0,1	8
Царская водка	О	Горы и под землёй	1d10 единиц	12	0,1	20
Собачья петрушка	П	Поля	2d6 единиц	10	0,1	2
Костный мозг гуля	У	Гули	—	—	0,5	80
Жимолость	О	Поля	1d10 единиц	12	0,1	21
Optima mater	У	Горы и под землёй	1d6 / 2 единиц	18	0,1	100
Сера	О	Горы и под землёй	1d10 единиц	12	0,1	14

Гидраген

Название	Дос	Где найти	Количество	СЛ собирания	Вес	Цена
Паутинник	Р	Лес	1d6 единиц	15	0,1	18
Эссенция воды	У	Утопцы и сирены	—	—	0,1	46
Дымная пыль	У	Призраки, полуденницы, грифоны и големы	—	—	0,1	146
Омела	Р	Поля и леса	1d6 единиц	15	0,1	8
Коготь накера	Р	Накеры	—	—	0,5	40
Печень тролля	У	Скальные тролли	—	—	1	87
Слюна волколака	У	Волколаки	—	—	0,1	60

Киноварь

Название	Дос	Где найти	Количество	СЛ собирания	Вес	Цена
Хитин	У	Главоглазы и эндриаги	—	—	5	106
Слюна эндриаги	Р	Эндриаги	1d6 единиц	15	0,1	38
Яйцо грифона	У	Грифоны и грифоньи гнёзда	—	—	1	150
Перья грифона	У	Грифоны	—	—	0,1	148
Корень мандрагоры	У	Поля и леса	1d6 / 2 единиц	18	0,1	65
Фосфор	Р	Горы и под землёй	1d6 единиц	15	0,5	20
Аконит	Р	Поля, леса и горы	1d6 единиц	15	0,1	9

Солнце

Название	Дос	Где найти	Количество	СЛ собирания	Вес	Цена
Глаз беса	У	Бесы	—	—	0,5	149
Эссенция света	Р	Полуденницы	—	—	0,1	43
Голосовые связки сирены	У	Сирены	—	—	0,1	65
Слюна вампира	У	Катаканы	—	—	0,5	155
Вербена	Р	Поля	1d6 единиц	15	0,1	18
Листья волчьего алоэ	Р	Синие горы	1d6 единиц	15	0,1	39
Глаза виверны	У	Виверны	—	—	0,1	75

Аер

Название	Дос	Где найти	Количество	СЛ собирания	Вес	Цена
Яд главоглаза	У	Главоглазы	—	—	0,5	76
Переступень	О	Горы и города	1d10 единиц	12	0,1	8
Язык утопца	У	Утопцы	—	—	0,5	86
Помёт беса	У	Территория бесов или бесы	1d6/2 единиц	20	1	106
Язык кладбищенской бабы	У	Кладбищенские бабы	—	—	0,5	80
Зелёная плесень	О	Пещеры	1d10 единиц	12	0,1	8
Зубы вампира	У	Катаканы	—	—	0,1	150
Экстракт яда	Р	Гули, кладбищенские бабы, эндриаги, главоглазы, виверны	—	—	0,1	38

Фульгор

Название	Дос	Где найти	Количество	СЛ собирания	Вес	Цена
Глаза	У	Главоглазы и эндриаги	—	—	0,5	95
Собачье сало	О	Собаки и волки	—	—	0,1	10
Краснолюдский бессмертник	У	Под землёй	1d6/2 единиц	18	0,1	75
Эмбрион эндриаги	У	Гнёзда эндриаг	—	—	1,5	55
Сердце голема	У	Големы	—	—	1	167
Ухо кладбищенской бабы	У	Кладбищенские бабы	—	—	0,1	134
Призрачная пыль	Р	Призраки	1d6 единиц	—	—	30
Яйцо виверны	У	Виверны	—	—	2	150

Глаз беса

В общем, представь себе такую картину. Только воображение разбуди по полной. Путешествуешь ты с ведьмаком. Весь Север исходили, а теперь направляетесь обратно в городок из какой-то треклятой глуши. Не так давно вы на пару укокошили урода, которого бесом называют, и ведьмак оказался настолько добр, что оставил тебе третий глаз этой твари. И ты знаешь, что коли доберёшься до города и разыщешь там алхимика, то сможешь продать эту дрянь за целых 149 крон, а то и за все 200, если правильного покупателя найдёшь. Но вот в чём проблема: как доставить в город глазное яблоко размером с человеческую голову? Непростая, скажу тебе, задачка.

Родольф Казмер

Традиционная алхимия

Вся эта затея с поисками алхимического способа получения золота началась во времена слабоумного короля Абданка Темерского. К счастью для Темерии, бразды правления королевством фактически находились в руках придворного чародея Раффара Белого, который всячески подогревал интерес короля к алхимии. Алхимиков со всего света зазывали в Темерию, суля славу и богатства. Когда те прибывали, им давали кусок свинца и приказывали превратить его в золото. Как только оказывалось, что они на подобное не способны, алхимиков казнили. В конце концов слушок об этом изрядно расползся, и алхимики перестали приезжать в Темерию. Но сама идея превращения свинца в золото глубоко засела в умах алхимиков, ведь им порой приходится чуть ли не впроголодь жить после покупки драконьих чешуек или сушёной мошонки беса. Едва ли не каждый год говорят о том, что алхимики преуспели в этом деле, но доказательств тому нет. И я совершенно не понимаю, с чего они столь одержимы этой идеей: маги уже давно научились свинец в золото превращать.

Брендон из Оксенфурта

Формулы

Формулы новичка

Название	СЛ	Время	Ингредиенты	Цена
Могила Адды	13	5 раундов		27
Щелочной порошок	12	5 раундов		27
Кровосвёртывающий порошок	12	5 раундов		30
Галлюциноген	12	5 раундов		47
Невидимые чернила	11	5 раундов		22
Обезболивающие травы	12	5 раундов		18
Друг отравителя	14	10 минут		24
Нюхательная соль	14	10 минут		37
Обеззараживающая жидкость	12	5 раундов		33
Дыхание суккуба	14	10 минут		30
Слёзы жён	14	10 минут		28

Формулы подмастерья

Название	СЛ	Время	Ингредиенты	Цена
Кислотный раствор	16	15 минут		84
Алхимический клей	15	10 минут		52
Чёрный яд	15	10 минут		67
Хлороформ	16	15 минут		54
Быстрый огонь	16	15 минут		67

Формулы мастера

Название	СЛ	Время	Ингредиенты	Цена
Ярость Бредана	22	1/2 часа		142
Фисштех	18	1/2 часа		120
Эликсир Пантаграна	17	15 минут		100
Ароматное зелье	18	1/2 часа		114
Слёзы Тальгара	20	1/2 часа		118
Зерриканский огонь	17	15 минут		97

Зелёный дьявол

За три войны навидался я зверств изрядно. Вот сейчас мы делаем оружие, о котором во время первой войны и подумать не могли, — зерриканский огонь в том числе. Нет ничего хуже этой дряни. В малых количествах он, может, и не так страшен, но я видал, как зелёное пламя сжирало целые города.

Родольф Казмер

Ведение боя

Правая рука ведьмака мгновенно взвилась над правым плечом, в тот же миг левая рванула ремень на груди, и рукоять меча сама скользнула в руку. Клинок с шипением выскочил из ножен, описал короткий огненный полукруг и замер, уставившись концом на мчащуюся бестию. Увидев меч, чудище резко остановилось. Щебень прыснул во все стороны. Ведьмак даже не дрогнул.

Анджей Сапковский. Последнее желание

Бой в мире «Ведьмака» кровав, смертоносен и не прощает ошибок. Когда вокруг сверкают мечи и летают стрелы, стоит быть предельно внимательным и обдумывать каждый шаг. Конечно, всегда можно просто ринуться в бой, махая мечом во все стороны, но это не особо поможет против кого-то покрепче задиры в местной корчме. Помните, что раны изматывают, а смерть всегда поджидает за углом. Воитель, полагающийся на тактику, протянет куда дольше, чем безрассудный вояка.

Сражайтесь с одним противником

Даже самому умелому воину придётся туго, если он выйдет в одиночку против нескольких врагов. Пока вы дерётесь с одним противником, другие могут напасть сзади, придавить к земле или как-то ещё вам насолить. Для того чтобы сражаться, нужно сосредоточиться, а сосредоточиться на нескольких противниках сразу тяжело. Есть несколько способов разрядить ситуацию: держать всех в поле зрения, обзавестись щитом или же держаться от врагов подальше. Впрочем, полностью это проблему не решит. Помните, когда будете сражаться против разбойников и слабых чудовищ вроде накеров, что один такой враг особой угрозы не представляет, но когда вы дерётесь сразу с четверыми, то пока замахиваетесь на одного, трое нападут сзади. В такой ситуации как долго вы выстоите?

Используйте преимущества

Всегда стоит использовать любое имеющееся преимущество, а также по возможности менять тактику боя в зависимости от ситуации. Вокруг болото, а неподалёку есть топкая трясина? Так швырните туда врага и атакуйте, пока он пытается выбраться. Есть возможность прижать врага к стенке или загнать в угол, чтобы он не сбежал? Отлично, так и поступите! Быстрые атаки не наносят достаточно урона, чтобы пробить броню? Тогда бейте сильнее или попробуйте врага схватить, чтобы ваш товарищ нанёс ему удар промеж пластин брони. Не давайте противнику расслабиться.

Не отчаивайтесь

Возможно, не будучи ведьмаком, вы не обрадуетесь, дойдя в книге до этого раздела, но скажем вам сразу: зря. Ведьмаки — настоящие машины для убийства, но они не единственные, кто способен нести смерть и разрушение. Не раз встречались и краснолюды вроде Ярпена Зигрина, и рыцари вроде Эйка из Денесле, которые сразились с ужасными чудовищами и не просто выжили — вышли победителями. А ещё стоит вспомнить наёмника-социопата Лео Бонарта, который, по слухам, побеждал ведьмаков в бою один на один.

Бой с чудовищем без серебра

Сталкиваясь с чудовищами, большинство вынуждено сражаться с ними обычным, не серебряным оружием, без помощи магии и алхимии. Простолюдины зачастую делают ядовитую приманку или же, вооружившись копьями и заострёнными палками, всей толпой окружают тварь, чтобы какой-нибудь юный храбрец обезглавил её топором. Такое сработает против небольших чудовищ, но справиться с каким-нибудь грифоном или кладбищенской бабой куда сложнее.

Критические ранения

Есть обычные ранения, а есть критические. И то, и другое убивает, однако критические ранения в сто раз хуже. Обычные ранения — это порезы, синяки, царапины и тому подобное — маленькие проблемы, которые медленно приближают смерть. Естественно, чем больше урона персонаж получает от ранения, тем внушительней оно выглядит.

Критические ранения представляют собой серьёзные повреждения тела персонажа — раны, которые не просто приближают гибель, но нарушают функции тела и лишают возможности сражаться. Это может быть явная травма вроде перелома или трещины в кости, но также и нечто внешне незаметное — например, повреждение мозга или разрыв внутренних органов. Все эти ранения крайне опасны и зачастую вызывают значительные потери крови или наносят иной долговременный ущерб организму вдобавок к штрафам к параметрам и способностям.

Персонаж, получивший несколько небольших ранений, всё же способен некоторое время сражаться, однако из-за критического ранения жизнь его может довольно скоро оборваться. До исцеления ему будет слишком трудно вести бой, и с каждой минутой он всё ближе к смерти. Критические ранения слишком сложны, чтобы просто наложить повязку или залатать рану самостоятельно. Кровотечение можно остановить, рану — прикрыть, но для полноценного исцеления требуется хирургическая операция, провести которую может только медик. Если удастся добраться до медика, то персонаж, скорее всего, выживет, но до полного излечения ему придётся изрядно поваляться в постели. К счастью, критические ранения зависят от того, насколько ваш персонаж искусен в бою в сравнении с противником и насколько ему благоволит госпожа Удача.

Сражения с чудовищами

Когда вам придётся лицом к лицу столкнуться с чудовищем, помните, что сражение против него разительно отличается от боя с простым смертным. У чудовищ есть особые способности и защиты, которые превратят стычку с ними в настоящий ад. Начнём с того, что у чудовищ есть сопротивление обычному оружию и они получают куда меньше урона от любого оружия, кроме серебряного, чем обычный противник. Например, если персонаж столкнётся в бою с грифоном, не зная, что у него есть сопротивление урону и дезориентирующий вопль, то у героя, скорее всего, будут проблемы. Смертельные проблемы. А вот если бы персонаж пошёл в бой против беса, зная, что громким звуком его можно дезориентировать, то, возможно, сумел бы выйти победителем, несмотря на то, что преимущество явно на стороне твари. В борьбе с чудовищами главное оружие — знание. Если его правильно применить, можно пережить даже нападение непобедимого монстра.

Магия в бою

Маги в мире «Ведьмака» — фактически живая артиллерия. В их руках — сила, неподвластная другим на планете. Однако у этого могущества есть свои ограничения, и зачастую магам приходится полагаться на помощь или защиту других. Нет хуже ситуации для мага, чем оказаться в ближнем бою с одним или, упаси боже, несколькими противниками. Не стоит об этом забывать, если ваш персонаж — маг, которому часто приходится сражаться, или же, наоборот, вам выпало драться с магами.

В большинстве своём маги не носят тяжёлой брони, поскольку она мешает творить заклинания, так что в ближнем бою мага вполне можно ранить. Это, вкупе с отсутствием обучения владению оружием, обычно вынуждает магов держаться подальше от врага с помощью телепортации или использовать союзников в качестве барьера между ними и противником. Но если магу удаётся оставаться на расстоянии и не растрачивать полностью свою Выносливость, он может неплохо подсобить на поле боя. Главное — не забывать, что посох и амулет для мага — лучшие друзья, и что заклинания порой могут подвести.

Бой

Основы

Раунды

Прежде чем вы начнёте играть в настольную ролевую игру «Ведьмак», стоит разобраться, что такое **раунды**. Раунд — это отрезок времени, равный примерно трём секундам. Раунды обозначают порядок, в котором события происходят в игре. Преимущественно они используются в бою, но ведущий применяет их также для отслеживания **эфирного времени** — сколько времени каждый персонаж проводит в центре внимания в игре. Как в бою, так и вне боя во время раунда каждый персонаж в этой сцене имеет возможность что-нибудь сделать. Действия персонажей происходят одновременно в трёхсекундном промежутке.

Инициатива

Инициатива показывает, насколько быстро участники сцены (обычно боевой) реагируют на происходящее. Перед тем как переходить к раундам, персонажи игроков и ведущего определяют порядок, в котором они будут действовать, по инициативе от наибольшего значения к наименьшему. Когда свои действия выполнит персонаж с наименьшей инициативой (последний), ход снова переходит к персонажу с наибольшей инициативой (первому).

Чтобы определить инициативу своего персонажа, совершите бросок 1d10 и прибавьте к нему значение параметра Реа. Если в результате у двух персонажей окажется одинаковое значение инициативы, запомните его и снова бросьте кости. Персонажи будут совершать действия в соответствии с изначальной инициативой, но по порядку, определяемому вторым броском. Есть способы временно изменить инициативу персонажа (см. **Быстрое выхватывание**), но обычно она неизменна на протяжении всего боя или сцены.

Действия

За один раунд персонаж может переместиться на расстояние, равное его Скор в метрах, и выполнить одно действие. Разговор действием не считается, если только это не Словесная дуэль.

Линия видимости, конус зрения и направление

Для проведения большинства атак цель должна быть на линии видимости персонажа и находиться в пределах дистанции атаки. Линия видимости означает, что между персонажем и его целью нет ничего, что перекрывало бы обзор. Если между персонажем и целью ничего нет, то цель находится на линии видимости; если же есть сплошная преграда, то персонаж не видит цель. См. **Использование укрытия** для случаев, когда преграда частично закрывает цель.

Конус зрения определяет, что именно персонаж видит вокруг. Персонаж не видит ничего за пределами своего конуса зрения. Если выбрать целью то, что находится за пределами конуса зрения, персонаж получает штраф –3 к атаке и не может прицелиться. Противник за пределами конуса зрения персонажа получает бонус +3 к атаке против этого персонажа.

Обычно конус зрения включает в себя всё пространство от одного плеча персонажа до другого. При ношении шлема с **ограничением зрения** вид из него ограничивается

Действия	Действия полного хода
Атака Персонаж может совершить атаку (см. **Подробнее о бое**).	**Бег** Персонаж может переместиться на своё значение (Скор × 3).
Словесная дуэль Персонаж может начать **Словесную дуэль** с противником (см. **Словесная дуэль**).	**Активное уклонение** Персонаж, потративший полный ход на активное уклонение, даёт штраф –2 любому, кто пытается напасть на него в ближнем бою в этом раунде.
Сотворение магии В зависимости от времени сотворения персонаж может сотворить или начать сотворение любой формы магии (см. **Использование магии**).	**Прицеливание** Персонаж, потративший полный ход на прицеливание, получает бонус +1 к дистанционной атаке. Персонаж может прицелиться максимум три хода подряд, получая в сумме бонус +3 к атаке.
Использование навыка Персонаж может использовать навык (см. **Проверка навыков**).	**Отдых** Персонаж, потративший полный ход на то, чтобы перевести дух, восстанавливает количество Вын, равное его параметру Отдых.
Взять/выхватить предмет или оружие Персонаж может взять или выхватить оружие или предмет.	

Дополнительные действия

Один раз за ход персонаж может потратить 3 очка Вын, чтобы получить одно дополнительное действие атаки (со штрафом –3). Аналогично, если персонажу приходится совершить больше одного действия защиты в этот раунд (изменение позиции, блокирование и т. д.), то каждое такое действие требует затраты 1 Вын. Впрочем, если персонаж потратил действие на активное уклонение, то дополнительные затраты при защите не требуются.

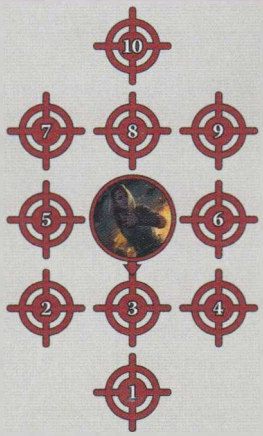
Использование миниатюр

Если вы используете в игре миниатюры и расчерченное на клетки поле, помните, что одна клетка равна 2 м. Если ваша Скор — нечётное число, при расчёте перемещения округлите её вверх до ближайшего чётного значения.

Модификаторы атаки

Модификатор (прибавляйте к проверке атаки)	Значение
Цель обездвижена	+4
Цель активно уклоняется	–2
Цель движется, её Реа >10	–3
Быстрое выхватывание	–3
Засада	+5
Рикошет	–5
Ослепление светом или пылью	–3
Цель вырисовывается на контрастном фоне	+2
Прицеливание (за раунд)	+1

Разброс



Совершите бросок 1d10, чтобы определить, куда полетел снаряд.
Совершите дополнительно бросок 1d6, чтобы определить, сколько метров недолёт/перелёт.

Модификаторы размера противника при таране

Размер	Мод.
Небольшой (кошка или накер)	+2
Средний (с человека)	+0
Крупный (тролль или лошадь)	–2
Огромный (бес)	–4

Распространённые укрытия

Укрытие	ПБ
Каменная стена	30
Толстое дерево	30
Кирпичная стена	25
Деревянная стена	10
Тяжёлая деревянная дверь	15
Стальная дверь	20
Повозка	10
Палатка	5
Соломенная крыша	7
Деревянная бочка	10
Кустарник	7

Дистанция и СЛ цели

Дистанция	СЛ цели	Мод. расстояния
В упор Оружие максимум в полуметре от цели или касается её.	10	+5
Близкая 1/4 указанной дистанции оружия	15	+0
Средняя 1/2 указанной дистанции оружия	20	–2
Дальняя Указанная дистанция оружия	25	–4
Экстремальная Указанная дистанция оружия × 2	30	–6

Таблица критических ранений

Больше защиты на...	Критический уровень	Доп. урон
7	Лёгкий	3
10	Средний	5
13	Тяжёлый	8
15	Смертельный	10

Конусы зрения

Обычный

Ограниченный

Урон по частям тела (гуманоиды)

Часть	Результат броска	Штраф	Урон
Голова	1	–6	×3
Туловище	2–4	–1	×1
Правая рука	5	–3	×1/2
Левая рука	6	–3	×1/2
Правая нога	7–8	–2	×1/2
Левая нога	9–10	–2	×1/2

Урон по частям тела (чудовища)

Часть	Результат броска	Штраф	Урон
Голова	1	–6	×3
Туловище	2–5	–1	×1
Правая конечность	6–7	–3	×1/2
Левая конечность	8–9	–3	×1/2
Хвост или крыло	10	–2	×1/2

Уровни освещения

Освещение	Эффект
Яркий свет (солнце в пустыне или солнце, отражающееся от снега)	–3 к Вниманию и –3 к атаке и защите, если смотреть против солнца
Дневной свет (дневной свет)	Нет штрафов
Слабый свет (лунный свет)	–2 к Вниманию
Темнота (ночь в новолуние или глубокая пещера)	–4 к Вниманию и –2 к атаке и защите

конусом прямо перед персонажем, что также отменяет Обострённые чувства ведьмака (бонус к Вниманию и выслеживанию по запаху).

Наконец, направление — это та сторона, в которую смотрит ваш персонаж, и, соответственно, куда направлен конус его зрения. Смена направления во время перемещения не считается действием.

Засада

Персонаж получает бонус к атаке, если сумеет застать противника врасплох. Для того чтобы устроить засаду, именно подкрадывающийся персонаж должен начать бой. Для начала совершите проверку Скрытности против Внимания цели. При успехе ваш персонаж незамеченным подкрадывается достаточно близко к противнику, чтобы начать атаку. Далее вы атакуете — успешная проверка Скрытности даёт бонус +5 против всех противников, которые вас не заметили (они защищаются как обычно). Этот бонус длится до конца первого раунда боя. Если одна из целей замечает персонажа, но не успевает предупредить остальных, бонус сохраняется против тех целей, которые персонажа не заметили. По завершении атаки из засады все персонажи в зоне действий совершают проверку инициативы и далее действуют по ней. Первая атака (засада) проводится вне порядка инициативы.

Объединение сил

Когда одного персонажа атакуют сразу несколько противников на дистанции ближнего боя (рядом или в пределах 2 м в случае длинного оружия), он получает штраф –1 к защите за каждого противника, кроме первого. Например, если вас окружили четыре накера, вы получаете штраф –3 к защите.

Урон

Урон разделён на две категории: **смертельный** и **несмертельный**. Любая рана, которая приближает персонажа к смерти, — это смертельный урон. Когда количество полученного персонажем смертельного урона сравняется с его значением ПЗ, персонаж окажется при смерти (см. **Испытания против смерти**). Временный урон, ослабляющий персонажа (контузия, шок), — несмертельный. Когда количество полученного персонажем несмертельного урона сравняется с его текущим значением Вын, он оказывается без сознания и считается дезориентированным, пока не восстановит как минимум 20 Вын действиями отдыха и совершит испытание Устойчивости.

Количество урона обеих категорий обычно определяется различными комбинациями бросков d6 и d10. Кроме того, разное оружие наносит урон четырёх разных типов: **колющий**, **режущий**, **дробящий** и **стихийный**.

Быстрые атаки против сильных

Когда персонаж атакует, он может совершить либо **быструю атаку**, либо **сильную атаку**. Быстрая атака позволяет атаковать дважды за раунд без штрафов. Такие атаки не обязательно совершать против одной и той же цели — главное, чтобы цели атаки находились в пределах дистанции. Быстрые атаки весьма полезны, когда персонаж окружён большой группой противников.

Персонаж, совершающий сильную атаку, бьёт сильно, но один раз, со штрафом –3. Такая атака наносит двойной урон противнику. Сильные атаки лучше всего использовать, когда необходимо нанести много урона по медленной бронированной цели.

- **Лук.** Совершая сильную атаку из лука, персонаж натягивает тетиву до предела и наносит выстрелом двойной урон. Поскольку для наложения стрелы и натягивания тетивы требуется достаточно много времени, стрелять из лука можно только один раз за ход, даже если использовать быструю атаку.
- **Арбалет.** С арбалетом нельзя совершать быстрые или сильные атаки, поскольку у него только один уровень натяжения и время на выстрел уходит одно и то же.

Отложенное действие

При желании вы можете **отложить** своё **действие**. В таком случае остальные персонажи продолжают действовать по порядку инициативы, но ваш персонаж может вмешаться и действовать либо до, либо после персонажа с меньшей инициативой. Если вы откладываете действие до самого конца раунда, ваш персонаж либо действует последним, либо пропускает ход. Нельзя отложить действие до начала следующего раунда.

Быстрое выхватывание

Если в начале раунда вы заявляете **Быстрое выхватывание**, то получаете бонус +3 к инициативе на этот раунд, но при этом штраф –3 к атаке. Ваш персонаж обязан совершить атаку. Он не может получать бонусы от прицеливания или других способностей, связанных с прицеливанием. Если у вас в руках нет оружия, вы можете выхватить его в качестве части этого действия.

Скорость атаки (СА)

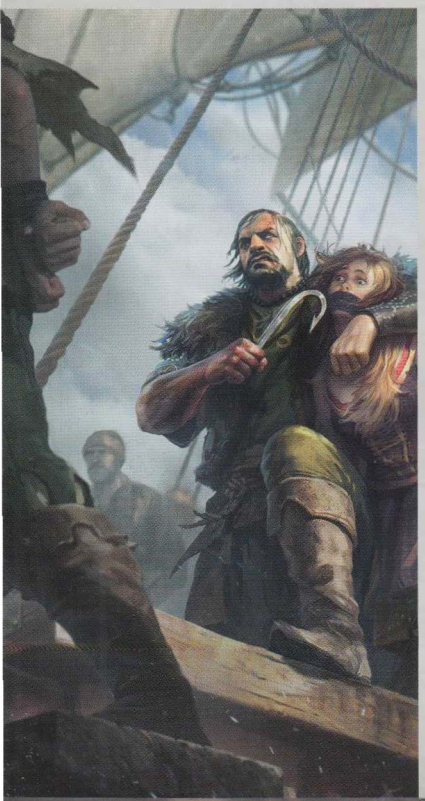
Чудовища и противники-гуманоиды атакуют не так, как персонажи игроков. К любому оружию, которым пользуются эти противники, применяется параметр **Скорость атаки** (СА). Этот параметр показывает, сколько раз за раунд противник может нанести удар этим оружием. Кроме того, такие противники не могут совершать быстрые или сильные атаки.

Инициатива группы

Чтобы ускорить процесс, вы можете выбрать одного игрока **лидером** группы. Лидер совершает бросок инициативы за всю группу, и результат его броска прибавляется к значению Реа каждого члена группы для определения инициативы. Этот метод хорош и для определения инициативы больших групп противников.

Таблица слоёв

Чтобы вычислить общую скованность движений (СД) многослойной брони, сложите СД всех слоёв и прибавьте 1 за каждый слой средней брони и 2 за каждый слой тяжёлой брони. Бонусы к ПБ отдельных слоёв рассчитываются до вычисления общей прочности многослойной брони. Сопротивление и особые эффекты сохраняются, но не суммируются.



Место попадания

После проведения атаки определите, в какую часть тела противника ваш персонаж нанёс удар. Если вы не целились в определённую часть тела, совершите бросок по таблицам **урона по частям тела** для гуманоидов или для чудовищ.

Целиться в определённую часть тела тяжелее, но иногда это того стоит. У каждой части тела есть штраф на попадание и модификатор урона. После снижения урона за броню (см. «Броня» ниже) умножьте оставшийся урон на модификатор зоны попадания.

Урон по частям тела (для гуманоидов)

Часть	Результат броска	Штраф	Урон
Голова	1	–6	×3
Туловище	2–4	–1	×1
Правая рука	5	–3	×1/2
Левая рука	6	–3	×1/2
Правая нога	7–8	–2	×1/2
Левая нога	9–10	–2	×1/2

У чудовищ, чьё строение тела отличается от человеческого, другая таблица урона. Сражаясь с негуманоидным чудовищем, совершите бросок по таблице **Урон по частям тела (для чудовищ)**.

Урон по частям тела (для чудовищ)

Часть	Результат броска	Штраф	Урон
Голова	1	–6	×3
Туловище	2–5	–1	×1
Правая конечность	6–7	–3	×1/2
Левая конечность	8–9	–3	×1/2
Хвост или крыло	10	–2	×1/2

Некоторые виды атак (например, бомбы, ловушки и некоторые заклинания) наносят урон по нескольким частям тела одновременно. Бомбы и взрывающиеся ловушки поражают всё тело, нанося урон каждой части тела в отдельности. В этом случае подсчитывайте полный урон для каждой части тела отдельно.

Броня

Броня — это то, что не позволяет так просто убить персонажа. Для персонажей игроков это обычно одежда с усиленной подкладкой и стальные пластины. Для чудовищ это крепкая шкура или естественный панцирь. У всей брони есть такой параметр, как **прочность (ПБ)**. Прочность брони показывает, сколько входящего урона она поглощает при попадании атаки. Когда атака попадает по вашему персонажу, вычтите из значения наносимого урона его прочность. Важно помнить, что прочность зависит и от части тела: стальной нагрудник под шёлковой рубашкой голову не защитит.

Сопротивление урону

Сопротивление урону (СУ) — это структурная или магическая защита от определённого типа урона: например, огнеупорная одежда или чешуйчатая шкура, держащая удар клинка. Как и броня, СУ уменьшает количество входящего урона. Если ваш персонаж получает урон определённого типа (колющий, режущий, дробящий или стихийный), к которому у него есть сопротивление, уменьшите количество урона вдвое после того, как вычтете значение прочности брони.

Многослойная броня

Казалось бы, надеть на себя несколько слоёв брони — неплохая идея. Бригантина и латный доспех поверх гамбезона — и всё, болт из баллисты не страшен! К сожалению, это не работает по двум причинам.

Во-первых, броня и так состоит из нескольких слоёв: под бригантиной гамбезон и кольчуга, а под латами ещё один гамбезон и ещё одна кольчуга. Так что в итоге на вашем персонаже не просто гамбезон, бригантина и латный доспех, а три гамбезона, бригантина, две кольчуги, а поверх всего этого ещё и латный доспех. Добавьте к этому четыре пары усиленных штанов, топфхельм с двумя

подшлемниками, два кольчужных капюшона и кожаный капюшон, и персонаж будет не просто выглядеть как символ «Мишлена», так ещё и таскать на себе примерно 39 килограмм одной лишь брони. По этой причине персонаж может сочетать максимум три части брони, нося при этом только один слой тяжёлой брони и один слой средней брони.

Во-вторых, добавление слоя брони не прибавляет его полное значение прочности. Любой доспех легче самой тяжёлой брони вашего персонажа служит своего рода буфером для получаемого удара. Чтобы определить значение дополнительной ПБ, получаемое вашим персонажем, вычтите значение более лёгкой брони из более тяжёлой брони и найдите разницу в таблице ниже. Полученный бонус прибавьте к самой тяжёлой броне. Если у вашего персонажа три слоя брони, считайте их по парам: сравните первый и второй слои, чтобы найти их общую прочность, затем сравните усиленное значение с третьим комплектом брони, чтобы определить полную прочность.

Дополнительная броня

Разность ПБ	Бонус к броне
0–4	+5
5–8	+4
9–14	+3
15–20	+2

Пробивание брони

В настольной ролевой игре «Ведьмак» есть два уровня пробивания брони: собственно **пробивание брони** и **улучшенное пробивание брони**. Пробивающее броню оружие игнорирует СУ той брони, по которой им наносят удар. Улучшенное пробивающее броню оружие игнорирует не только сопротивление урону, но и половину прочности брони, по которой им наносят удар.

Постепенное пробивание

Атаки, попадающие по персонажу, также повреждают броню, снижая её способность сдерживать последующие атаки. Каждая атака, которая пробивает броню и наносит урон носителю, снижает прочность брони на 1. Когда прочность опускается до 0, броня полностью сломана и больше не защищает носителя. В случае щитов или оружия блокирование атаки отменяет её, но при этом снижает надёжность предмета на 1. Когда надёжность щита или оружия опускается до 0, предмет становится бесполезным — его больше нельзя использовать для защиты или атаки. Оружие и броню можно починить при помощи специальной проверки Изготовления (см. раздел «Ремесленники и алхимики»).

Использование укрытия

Когда по персонажу ведут огонь лучники, арбалетчики, маги и им подобные, он может спрятаться за укрытием. Любой твёрдый предмет может защитить вас от снаряда и считается укрытием, если стоит между вами и атакующим. Атака должна пробить укрытие, прежде чем заденет персонажа. Если атака наносит достаточно урона, чтобы преодолеть прочность укрытия, остальной урон сначала принимает на себя броня персонажа, а потом уже сам персонаж.

Распространённые укрытия

Укрытие	ПБ
Каменная стена	30
Толстое дерево	30
Кирпичная стена	25
Деревянная стена	10
Тяжёлая деревянная дверь	15
Стальная дверь	20
Повозка	10
Палатка	5
Соломенная крыша	7
Деревянная бочка	10
Кустарник	7

Живой щит

Все мы прекрасно знали, что до этого дойдёт. Да, люди, животные и чудовища могут считаться укрытием, если уж совсем при-

Пример многослойной брони

Предположим, вы хотите надеть одновременно гамбезон, бригантину и латный доспех. Для начала смотрим ПБ гамбезона (3), бригантины (12) и латного доспеха (20). Затем вычитаем значение прочности гамбезона из прочности бригантины и получаем 9. Если посмотреть это значение по таблице, видно, что при ношении гамбезона с бригантиной ПБ равна 15 (12+3). Затем вычитаем 15 из прочности латного доспеха (20) и получаем 5. Опять же сверившись с таблицей, мы получаем общее значение ПБ, равное 24. СД в данном случае будет равняться 3.

Живые щиты как укрытие

Если ваш персонаж использует живой щит и кто-то пытается напасть на него, пробив «щит», то сначала атакующий должен нанести достаточно урона, чтобы пробиться через параметр Тел «щита» и любую корпусную броню, которая у «щита» имеется. Живой щит получает урон, как если бы он был целью атаки, а любой урон, который пробивает Тел+ПБ «щита», попадает в туловище вашего персонажа.

Выбитые зубы и помятые шлемы

К твоему сведению, у меня пять зубов сзади с левой стороны — деревянные. Вторая война забрала чуть больше, чем я думал, когда на фронт собирался. И научила не особо полагаться на шлем. Какое-то время я его носил, как и многие другие парни. И тут в одной битве чёрные прорвали строй наших пикинёров и со всей дури вдарили по арбалетчикам. Я уж за топор схватился, но тут какой-то ублюдок огрел меня по башке с такой силой, что челюсть стукнула и я раздробил пять зубов. К счастью, успел язык убрать, а то сейчас с трудом болтал бы.

Родольф Казмер

жмёт или есть желание отомстить. Чтобы использовать персонажа или существо в качестве живого щита, ваш персонаж должен поместить «щит» между собой и атакующим, совершив проверку Борьбы или Силы против Силы или Уклонения/Изворотливости «щита». При успехе это существо или персонаж становится целью атаки вместо вас. Если ваш персонаж уже взял в захват или обездвижил кого-то, то ему не требуется совершать проверку, и существо, которое он удерживает, уже считается укрытием для туловища вашего персонажа. Любая атака, попадающая в туловище вашего персонажа, вместо этого попадает по «щиту». Подробнее об атаке через живой щит см. на стр. 155.

Надёжность

Надёжность оружия показывает, насколько легко его сломать. Этот параметр применяется не только в случае попытки блокирования удара оружием (см. «Постепенное пробивание»), но также к провалам. Если атака, блокирование или парирование оружием завершились критическим провалом, оружие дополнительно может потерять очки надёжности.

Раны

Если броня не сумела полностью защитить от атаки, персонаж получает урон. После определённого значения смертельный урон начинает мешать действиям персонажа. Это значение называется **порогом ранения** и варьируется в зависимости от максимального количества ПЗ вашего персонажа. Как только значение ПЗ персонажа опускается ниже порога ранения, его параметры Реа, Лвк, Инт и Воля снижаются вдвое, поскольку он держится только на силе воли и адреналине.

Таблица порогов ранения

Максимум ПЗ	Порог
15	3
20	4
25	5
30	6
35	7
40	8
45	9
50	10
55	11
60	12
65	13
70	14

Критические успехи и провалы

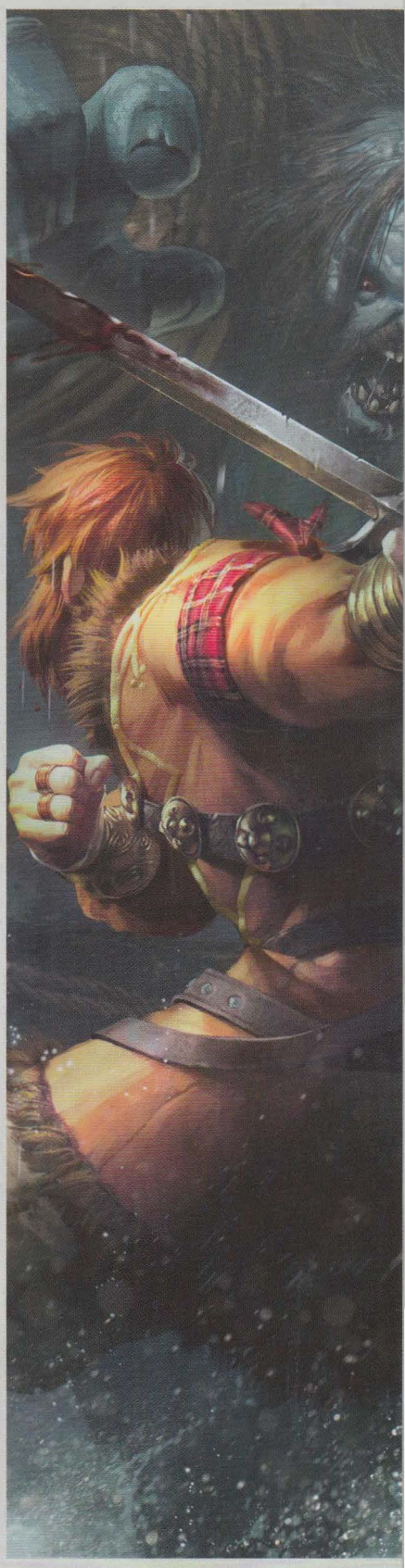
Удача на поле боя играет не последнюю роль. Персонажу может повезти, и он нанесёт удар по артерии противника, или же, наоборот, возьмёт и споткнётся о камень. **Критические успехи** и **провалы** куда важнее в бою, чем в повседневной жизни.

Если при броске 1d10 выпадет 10, то это **критический успех**. Сделайте ещё один бросок и сложите значения двух бросков. Если результат второго броска — тоже 10, сделайте третий бросок и прибавьте это значение к общему результату. Это может продолжаться до тех пор, пока не выпадет меньше 10. Например, после выпавшей десятки вы бросили кость вновь и получили 7 — тогда общий результат равен 17. Но вот если бы у вас снова выпало 10, то вы бы сделали третий бросок. Это новое значение прибавилось бы к 20 — полученному ранее результату.

Критический успех позволяет не только легче попадать по противникам, но также даёт возможность нанести тяжёлые и смертельные критические ранения.

Хуже **критического провала** для воина ничего нет. Если при броске 1d10 выпало 1, бросьте кость ещё раз и вычтите полученный результат из своей основы. Как

и в случае с критическим успехом, если после 1 выпало 10, то вы обязаны сделать ещё один бросок и вычесть дополнительно его результат. Значение основы не может опускаться ниже 0. К примеру, после единицы у вас выпало 7. Если у вашего персонажа Реа 7 и Владение мечом +6, то результат в итоге будет равен 6. Но вот если бы после 1 у вас выпало 10, вам пришлось бы ещё раз бросать кость. Предположим, после этого выпало 4. Это значит, что вы вычитаете из основы 14, не уходя ниже 0. Если критический успех мешает врагам, то критический провал мешает вашему персонажу и его группе. Последствия зависят от того, сколько вы вычитаете из основы, — соответствующие значениям события вы найдёте в таблице **Последствия критического провала**.



Последствия критического провала

Проверка	Результат
Атака ближнего боя	**1–5:** нет особых последствий. **6:** ваше оружие проходит вскользь, и ваш персонаж **ошеломлён**. **7:** ваше оружие застревает в ближайшем объекте; потребуется 1 раунд, чтобы его достать. **8:** ваше оружие сильно повреждено и получает 1d10 урона надёжности. **9:** ваш персонаж случайно ранил сам себя. Совершите бросок, чтобы определить куда. **>9:** ваш персонаж ранил ближайшего союзника. Совершите бросок, чтобы определить, куда он ранил случайно выбранного союзника в пределах дистанции.
Защита оружием	**1–5:** нет особых последствий. **6:** ваше оружие получает дополнительно 1d6 урона надёжности. **7:** оружие выбито из рук вашего персонажа и пролетает 1d6 метров в случайном направлении (см. таблицу разброса). **8:** ваш персонаж сбит с ног. Он должен совершить испытание Устойчивости. **9:** ваше оружие получает дополнительно 2d6 урона надёжности. **>9:** оружие рикошетит и попадает по вашему персонажу. Совершите бросок, чтобы определить место попадания.
Дистанционная атака	**1–5:** нет особых последствий. **6–7:** выпущенный персонажем снаряд или брошенное им оружие с силой врезается во что-то и ломается. **8–9:** с лука слетает тетива, арбалет заклинивает, или же персонаж случайно роняет метательное оружие. Для того чтобы исправить ситуацию, требуется 1 раунд. **>9:** снаряд рикошетит и случайно задевает вашего союзника. Совершите бросок, чтобы определить, куда ваш персонаж ранил случайно выбранного союзника в пределах дистанции.
Атака или защита без оружия	**1–5:** нет особых последствий. **6:** ваш персонаж теряет равновесие и считается **ошеломлённым**. **7:** персонаж спотыкается и падает (сбит с ног). **8:** персонаж спотыкается и падает (сбит с ног), вы должны совершить испытание Устойчивости. **9:** персонаж спотыкается, падает и ударяется головой. Персонаж сбит с ног, он получает 1d6 несмертельного урона по голове и должен совершить испытание Устойчивости. **>9:** персонаж не только сбит с ног, но и получает 1d6 смертельного урона по голове и должен совершить испытание Устойчивости.

Стабилизация и лечение

Стабилизация критического ранения — это прижигание раны, наложение шины или любое другое действие, позволяющее остановить кровь или хоть как-то поддержать жизнь персонажа. Для стабилизации требуется совершить проверку Первой помощи со СЛ, равной СЛ Лечащего прикосновения, необходимого для лечения раны. После стабилизации критическое ранение более не убивает пациента. Но залечить рану может только медик после нескольких проверок Лечащего прикосновения. Подробнее см. стр. 174.

Прицельные удары

Если вы целились в определённую часть тела и нанесли критическое ранение, не нужно делать бросок по таблице критических ранений. Вместо этого примените эффекты, соответствующие повреждённой части тела. Если удар был нанесён по туловищу или голове, бросьте 1d6. При результате от 1 до 4 примените меньший эффект из таблицы (11 для головы или 6–8 для туловища), при результате 5 или 6 — больший (12 для головы или 9–10 для туловища).

Критические ранения

Если результат атаки превышает защиту цели на 7 и более, ваш персонаж наносит **критическое ранение**. Каждый раз, когда это происходит, делайте бросок по соответствующей таблице, чтобы определить, какой урон нанесён противнику. Цель получает дополнительный урон за уровень критического ранения, а также ей приходится пройти испытание Устойчивости. Дополнительный урон от критических ранений не блокируется бронёй.

Таблица критических ранений

Превышает защиту на...	Критический уровень	Доп. урон
7	Лёгкий	3
10	Средний	5
13	Тяжёлый	8
15	Смертельный	10

Таблица лёгких критических ранений

Результат броска 2d6	Эффект	После стабилизации	После лечения
12	**Треснувшая челюсть** От удара челюсть персонажа треснула, из-за чего ему тяжело говорить. Он получает –2 к магическим навыкам и в Словесной дуэли (Харизма, Убеждение, Соблазнение, Лидерство, Обман, Этикет и Запугивание).	Штраф –1 к магическим навыкам и в Словесной дуэли.	Штраф –1 к магическим навыкам.
11	**Уродующий шрам** После ранения лицо персонажа изуродовано. Смотреть на него неприятно. Он получает –3 к эмпатической Словесной дуэли (Харизма, Убеждение, Соблазнение, Обман, Этикет и Лидерство).	Штраф –1 к эмпатической Словесной дуэли.	Штраф –1 к Соблазнению.
9–10	**Треснувшие рёбра** От удара у персонажа треснули рёбра, отчего ему больно дышать и напрягаться. Он получает –2 к Тел. Это не влияет на пункты здоровья.	Штраф –1 к Тел.	Штраф –10 к Переносимому весу.
6–8	**Инородный объект** В ране застрял кусок одежды или брони, что вызвало заражение. Параметр Отдых и исцеление критических ранений снижены в четыре раза.	Отдых и исцеление критических ранений снижены в два раза.	Штраф –2 к Отдыху и –1 к исцелению критических ранений.
4–5	**Вывих руки** После удара рука персонажа вывихнута и плохо слушается. Персонаж получает –2 к действиям этой рукой.	Штраф –1 к действиям этой рукой.	Штраф –1 к Силе.
2–3	**Вывих ноги** После удара нога персонажа вывихнута, она плохо слушается и на неё больно наступать. Персонаж получает –2 к Скор, Уклонению/Изворотливости и Атлетике.	Штраф –1 к Скор, Уклонению/Изворотливости и Атлетике.	Штраф –1 к Скор.

Таблица средних критических ранений

Результат броска 2d6	Эффект	После стабилизации	После лечения
12	**Небольшая травма головы** От удара у вашего персонажа сотрясение мозга и небольшое внутреннее кровотечение, отчего он с трудом соображает. Персонаж получает –1 к Инт, Воле и Уст.	Штраф –1 к Инт и Воле.	Штраф –1 к Воле.
11	**Выбитые зубы** Ударом персонажу выбили часть зубов. Совершите бросок 1d10, чтобы узнать количество выбитых зубов. Персонаж получает –3 к магическим навыкам и в Словесной дуэли.	Штраф –2 к магическим навыкам и в Словесной дуэли.	Штраф –1 к магическим навыкам и в Словесной дуэли.
9–10	**Разрыв селезёнки** У персонажа разрыв селезёнки с сильным кровотечением, из-за чего он чувствует слабость. Совершайте испытание Устойчивости каждые 5 раундов. Персонаж **истекает кровью**.	Персонаж должен совершать испытание Устойчивости каждые 10 раундов.	Штраф –2 к Устойчивости.
6–8	**Сломанные рёбра** От удара у персонажа сломаны рёбра, ему очень тяжело дышать, сгибаться и прилагать какие-либо усилия. Персонаж получает –2 к Тел и –1 к Реа и Лвк.	Штраф –1 к Тел и Реа.	Штраф –1 к Тел.
4–5	**Перелом руки** Персонаж получил перелом руки. Штраф –3 ко всем действиям этой рукой.	Штраф –2 ко всем действиям этой рукой.	Штраф –1 ко всем действиям этой рукой.
2–3	**Перелом ноги** Персонаж получил перелом ноги. Штраф –3 к Скор, Уклонению/Изворотливости и Атлетике.	Штраф –2 к Скор, Уклонению/Изворотливости и Атлетике.	Штраф –1 к Скор, Уклонению/Изворотливости и Атлетике.

Таблица тяжёлых критических ранений

Результат броска 2d6	Эффект	После стабилизации	После лечения
12	**Проломленный череп** От удара череп персонажа проломлен, что делает его голову уязвимее и вызывает **кровотечение**. Персонаж получает –1 к Инт и Лвк, а последующие ранения в голову наносят в четыре раза больше урона.	Штраф –1 к Инт и Лвк, а также в четыре раза больше урона от последующих ранений в голову.	В четыре раза больше урона от последующих ранений в голову.
11	**Контузия** От удара персонаж получил лёгкую контузию. Совершайте испытание Устойчивости каждые 1d6 раундов. Персонаж также получает –2 к Инт, Реа и Лвк.	Штраф –1 к Инт, Реа и Лвк.	Штраф –1 к Инт и Лвк.
9–10	**Рана в живот** От удара желудок персонажа порвался, и его содержимое выплеснулось в брюшную полость. Персонаж получает –2 ко всем действиям и 4 пункта урона кислотой в раунд.	Штраф –2 ко всем действиям.	Штраф –1 ко всем действиям.
6–8	**Сосущая рана грудной клетки** Удар разорвал лёгкое персонажа, переполнив его грудь воздухом и сдавливая органы. Персонаж получает –3 к Тел и Скор и начинает **задыхаться**.	Штраф –2 к Тел и Скор.	Штраф –1 к Тел и Скор.

Чудовища без анатомии

Духи стихий и духи существуют благодаря магии, и физической формы у них нет, в отличие от других живых существ. По этой причине они не получают определённые критические ранения, связанные с повреждением органов. Если персонаж наносит духу стихий или обычному духу одно из перечисленных ниже критических ранений, то вместо этого он наносит дополнительный урон, как указано в таблице «Бонусный урон».

Инородный предмет
Разрыв селезёнки
Рана в живот
Сосущая рана грудной клетки
Септический шок

Духи также невосприимчивы к любым атакам по ногам (поскольку ног у них нет), поэтому в случае попадания в ноги вам придётся совершить ещё один бросок для определения места попадания.

Бонусный урон

Уровень	Бонус
Лёгкий	+5
Средний	+10
Тяжёлый	+15
Смертельный	+20

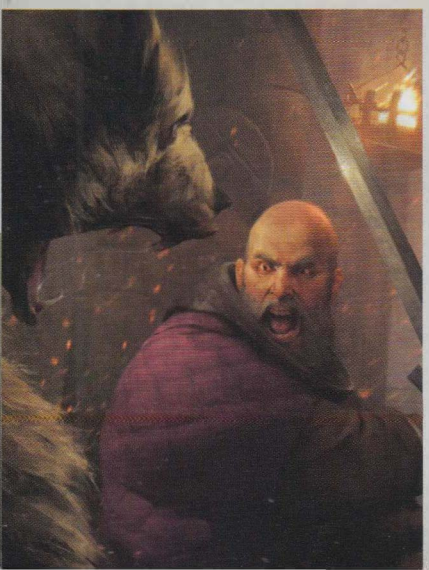
Протезы

Персонаж может заменить потерянные в бою конечности протезами. Протезы позволяют вновь пользоваться утраченной конечностью и частично снижают штрафы.

Простой протез руки позволяет выполнять этой рукой простые действия, не требующие точности (например, открыть дверь или схватить кого-то), однако оружие держать таким протезом не получится. Простой протез ноги позволяет персонажу передвигаться с 3/4 его нормальной Скорости, но при этом персонаж получает штраф –5 к Уклонению/Изворотливости и Атлетике.

Качественный протез руки позволяет выполнять этой рукой простые действия, не требующие точности, а также держать оружие со штрафом –5. Качественный протез ноги позволяет персонажу передвигаться с нормальной Скоростью со штрафом –3 к Уклонению/Изворотливости и Атлетике.

Если по протезу ударить в бою, его владелец не получает урона, но протез отваливается.



4–5	**Открытый перелом руки** От удара рука раздроблена. Из раны торчит кость. Рукой невозможно двигать, персонаж **истекает кровью**.	Этой рукой невозможно двигать.	Эта рука должна оставаться на перевязи, но ею можно держать предметы.
2–3	**Открытый перелом ноги** От удара нога сломана и не может двигаться. Скор, Уклонение/Изворотливость и Атлетика снижены вчетверо, а сам персонаж **истекает кровью**.	Скор, Уклонение/Изворотливость и Атлетика снижены вдвое.	Штраф –2 к Скор, Уклонению/Изворотливости и Атлетике.

Таблица смертельных критических ранений

Результат броска 2d6	Эффект	После стабилизации	После лечения
12	**Сломанная шея / отсечение головы** Ударом персонажу сломали шею или же вовсе сняли голову с плеч. Персонаж немедленно умирает.	Это ранение нельзя стабилизировать.	Это ранение нельзя вылечить.
11	**Повреждение глаза** Глаз персонажа повреждён или выбит. Персонаж получает –5 к связанным со зрением проверкам Внимания и –4 к Лвк. Персонаж **истекает кровью**.	Персонаж получает –3 к связанным со зрением проверкам Внимания и –2 к Лвк.	Персонаж получает постоянный штраф –1 к связанным со зрением проверкам Внимания и Лвк.
9–10	**Травма сердца** Урон повреждает сердце персонажа. Немедленно пройдите испытание против смерти. Если персонаж выживает, рана **кровоточит**, а его Выносливость, Скор и Тел снижаются вчетверо.	Выносливость, Скор и Тел персонажа снижаются вдвое.	Персонаж получает постоянно +2 урона за раунд от **кровотечения**.
6–8	**Септический шок** Удар повредил внутренние органы, и их содержимое попало в кровь. Выносливость персонажа снижается вчетверо. Персонаж получает –3 к Инт, Воле, Реа и Лвк. Персонаж **отравлен**.	Выносливость снижается вдвое, персонаж получает штраф –1 к Инт, Воле, Реа и Лвк.	Персонаж получает постоянный штраф –5 к Выносливости.
4–5	**Потеря руки** Удар начисто отрубает руку или повреждает до такой степени, что вылечить её невозможно. Рукой нельзя пользоваться, персонаж **истекает кровью**.	Рукой нельзя пользоваться.	Руку можно заменить протезом.
2–3	**Потеря ноги** Удар начисто отрубает ногу или повреждает до такой степени, что вылечить её невозможно. Скор, Уклонение/Изворотливость и Атлетика снижаются вчетверо. Персонаж **истекает кровью**.	Скор, Уклонение/Изворотливость и Атлетика снижены вчетверо.	Ногу можно заменить протезом.

Эффекты

Бомбы, ловушки, заклинания и даже обычное оружие вызывают определённые неприятные эффекты. Они действуют до тех пор, пока персонаж не сделает то, что нужно для прекращения данного эффекта. Несколько одинаковых эффектов не могут действовать одновременно.

Таблица эффектов

Название	Эффект
Горение	Персонаж объят пламенем. Каждый ход он получает 5 пунктов урона по каждой части тела. Броня поглощает урон, но при этом огонь наносит 1 урон броне и оружию каждый ход. Чтобы погасить огонь, персонаж должен потратить ход либо на обливание водой, либо на то, чтобы упасть на землю, покататься и сбить пламя.
Дезориентация	Персонаж дезориентирован. У него кружится голова, перед глазами всё плывёт. В этом состоянии он не может совершать каких-либо действий, а для того, чтобы попасть по нему, достаточно пройти проверку со СЛ 10. Чтобы завершить этот эффект, персонаж должен пройти испытание Устойчивости. Это действие занимает полный ход. Если по персонажу попадают, пока он дезориентирован, он тут же приходит в себя.
Отравление	В крови персонажа течёт яд, наносящий ему каждый ход 3 урона, не снижаемые бронёй. Чтобы прекратить действие яда, персонаж должен пройти проверку Стойкости со СЛ 15, потратив одно действие.
Кровотечение	При ранении был задет крупный сосуд, из-за чего рана сильно кровоточит. Персонаж получает 2 урона каждый ход до тех пор, пока кровотечение не будет остановлено. Для этого необходимо либо сотворить исцеляющее заклинание, либо совершить успешную проверку Первой помощи со СЛ 15, потратив одно действие.
Замораживание	Персонаж не превратился в цельный кусок льда, но тело его плохо слушается, а одежда покрыта наледью. До тех пор, пока персонаж не сломает лёд, он получает штраф –3 к Скор и –1 к Реа. Лёд можно сломать, пройдя проверку Силы со СЛ 16 и потратив одно действие.
Ошеломление	Персонаж теряет равновесие и получает штраф –2 к атаке и защите. К началу следующего хода вашего персонажа эффект проходит и штраф отменяется.
Опьянение	Персонаж пьян. Он получает штраф –2 к Реа, Лвк и Инт, а также –3 в Словесной дуэли. Есть шанс 25 %, что персонаж будет плохо помнить, что делал в состоянии опьянения.
Галлюцинации	Персонаж видит образы и вещи, которых на самом деле нет. Ведущий может свободно выбирать, какой ложный сенсорный эффект почувствует на себе ваш персонаж. Для того чтобы отличить одну иллюзию от реальности, требуется проверка Дедукции со СЛ 15.
Тошнота	Персонаж ощущает тяжесть в желудке и сосредоточенно пытается сдержать рвоту. Каждые 3 раунда персонаж обязан совершать бросок 1d10, результат которого должен быть ниже его Тел. В противном случае в течение одного раунда его будет рвать или он будет мучим рвотными позывами.
Удушье	Персонажу нечем дышать, он задыхается. Каждый раунд персонаж получает 3 урона, не снижаемые бронёй. Способы избавиться от удушья разные, в зависимости от ситуации. Восстановление доступа к воздуху (персонаж выныривает, выворачивается из удушающего захвата и т. д.) прекращает этот эффект.
Слепота	Глаза персонажа закрыты или повреждены. Пока персонаж не потратит ход, чтобы восстановить зрение, он получает штраф –3 ко всем атакам и защите и штраф –5 к проверкам Внимания, связанным со зрением.

Восприимчивость

Некоторые чудовища особенно восприимчивы к определённым эффектам (горение, отравление и т. д.). Атаки, к которым существо восприимчиво, наносят двойной урон. Не наносящие урона заклинания этого типа дают существу штраф –2 к проверкам сопротивления, их длительность увеличивается вдвое. Исключение — серебро. Все чудовища считаются восприимчивыми к серебру (см. «Сопротивление чудовищ и серебро»).

О протезах

В нашем мире простые протезы существовали ещё в Древнем Египте. Если любопытно, можете почитать о самом крутом человеке с протезом — Гётце фон Берлихингене, ведь именно благодаря своему протезу он стал легендой.

Дезориентация: то, что вам не понравится

Отравление, горение, удушье... со всеми этими проблемами вашему персонажу придётся столкнуться во время боя. Они определённо доставляют неудобства, но сражаться не мешают. А вот **дезориентация** чрезвычайно опасна. В таком состоянии ваш персонаж — лёгкая добыча. Любой противник, который решит атаковать его, скорее всего, попадёт и, более того, наверняка нанесёт критическое ранение, поскольку персонаж не сможет уклониться. К счастью, после одного попадания (даже если оно не пробьёт броню) ваш персонаж придёт в себя.

Самолечение

Ваш персонаж может попытаться стабилизировать свои собственные раны, однако это сложнее выполнить из-за штрафов порога ранения.

Урон от огня

Чудовища обладают сопротивлением ко всему оружию, кроме серебряного. Однако это не распространяется на огонь.

Сопротивление

Некоторые чудовища имеют сопротивление или невосприимчивость к определённым эффектам. Это может быть потому, что они защищены магией или же близки к этой силе. Если цель невосприимчива к определённой силе, то сила никоим образом не воздействует на неё. Если цель имеет сопротивление силе, то получает половинный урон от неё и бонус +2 к проверкам против неё.

Сопротивление чудовищ и серебро

Все чудовища, за исключением зверей, имеют сопротивление любому оружию, кроме серебряного, и получают от него только половину урона. Но все такие чудовища восприимчивы к серебру, хотя восприимчивость эта проявляется по-разному. Непонятно почему, но серебро пугает и обжигает чудовищ. Серебряное оружие наносит чудовищам дополнительный урон, что указано в параметрах оружия. Серебряный предмет, не являющийся оружием, наносит дополнительно 1d6 урона. Если в чудовище застрянет кусок серебра, чудовище будет получать урон, как будто оно **отравлено**, до тех пор, пока не потратит действие на то, чтобы вынуть осколок.

Испытания против смерти

Когда значение ПЗ персонажа становится ниже 0, он оказывается при смерти. В состоянии при смерти все параметры (как основные, так и дополнительные) снижены до 1/3 от нормы, и персонаж должен совершить испытание против смерти (бросок 1d10), порог которого равен его Уст до применения указанного выше штрафа. При провале персонаж умирает, и никакая магия не сможет вернуть его к жизни. При успехе персонаж выживает в этот раунд.

Каждый раунд персонаж обязан совершать новое испытание против смерти с накапливающимся штрафом –1. При успехе персонаж выживает, при провале умирает. Крепкий персонаж может продержаться достаточно долго, но когда-нибудь и он не выдержит. Каждый раз, когда персонаж получает ранение, находясь в состоянии при смерти, он должен совершить ещё одно испытание против смерти с накапливающимся штрафом –1.

Стабилизация

Чтобы вывести другого персонажа из состояния при смерти, его нужно стабилизировать. Для этого совершите проверку Первой помощи со СЛ, равной тому, насколько ниже 0 значение ПЗ находящегося при смерти персонажа. При провале пациент остаётся при смерти, а при успехе ПЗ персонажа восстанавливаются до 1 и он выходит из этого состояния.

Стабилизация критического ранения

В том случае, если ваш персонаж того и гляди умрёт, не успев добраться до медика, можно попытаться **стабилизировать** ранение. Стабилизация критического ранения уменьшает его эффекты, чтобы персонаж мог продолжить сражение или дожить до медицинской помощи. Для стабилизации ранения необходима одна проверка Первой помощи со СЛ, зависящей от серьёзности ранения (см. таблицу «Стабилизация»). Стабилизация ранения не исцеляет его. Исцеление начинается только с того момента, когда применён навык Лечащее прикосновение или исцеляющее заклинание.

Стабилизация

Критическое ранение	СЛ
Лёгкое	12
Среднее	14
Тяжёлое	16
Смертельное	18

Подробнее о бое

Оружие ближнего боя

В мире «Ведьмака» оружие ближнего боя — наиболее распространённое. Для того чтобы попасть им по цели, нужен параметр Реа. Расчёт попадания при атаке в ближнем бою производится следующим образом:

Реа + навык владения оружием + модификатор + 1d10

Борьба и рукопашный бой

Может так случиться, что ваш персонаж окажется в бою без оружия. В таком случае он вступит в рукопашный бой. Если не сказано иное, каждая атака без оружия является действием и заменяет собой быструю или сильную атаку. В рукопашном бою наносится несмертельный урон.

- **Удар рукой.** Персонаж может ударить кулаком, ладонью или локтем, нанося определённое количество несмертельного урона, равное его значению удара рукой. Удар рукой может быть быстрой или сильной атакой.
- **Удар ногой.** Персонаж может ударить стопой или коленом, нанося определённое количество несмертельного урона, равное его значению удара ногой. Удар ногой может быть быстрой или сильной атакой.
- **Толчок ногой.** Вместо того чтобы наносить урон, персонаж может попытаться оттолкнуть цель сильным ударом ноги. При успехе персонаж отталкивает противника на количество метров, равное своему параметру Тел/3. При этом наносится лишь половина урона. Эта атака всегда попадает в туловище.
- **Атака с разбега.** Как и в случае с вооружённой атакой с разбега, персонаж может передвинуться на количество метров, равное его параметру Бег, и затем совершить сильную атаку рукой или ногой. Эта атака получает штраф –3 на попадание. Если атака заблокирована, персонаж может совершить встречную проверку Силы против Силы противника, чтобы сбить его с ног.
- **Разоружение.** Вы можете совершить встречную проверку Борьбы против Уклонения/Изворотливости противника, чтобы попытаться его разоружить. В отличие от разоружения с помощью оружия, ваш персонаж может либо выбить оружие из рук противника (на 1d6/2 метров в случайном направлении), либо свободной рукой отобрать оружие. При попытке отобрать оружие применяется штраф –3.
- **Захват.** Вы можете совершить проверку, чтобы взять противника в захват. Находясь в захвате, цель не может отойти от вашего персонажа и получает штраф –2 ко всем физическим действиям. Захват — необходимый шаг для **обездвиживания**, **душения** и **броска**. Каждый ход противник может совершать встречную проверку Уклонения/Изворотливости против вашей Борьбы, чтобы попытаться освободиться.
- **Обездвиживание.** Удерживая противника в захвате, ваш персонаж может обездвижить его. При успехе противник иммобилизован и не может передвигаться и что-либо делать до тех пор, пока не высвободится при помощи встречной проверки Уклонения/Изворотливости против вашей Борьбы.
- **Душение.** Удерживая противника в захвате, ваш персонаж может попытаться задушить его. Противник **задыхается** до тех пор, пока не сможет освободиться.
- **Бросок.** Удерживая противника в захвате, ваш персонаж может совершить проверку, чтобы бросить его. Противник будет сбит с ног и получит урон, равный урону вашего удара рукой. Он должен совершить испытание Устойчивости со штрафом –1.
- **Подсечка.** Ваш персонаж может попытаться ударить противника по ногам, чтобы повалить его на землю. При успехе противник сбит с ног.

Особые атаки

Мечом размахивать может кто угодно. Но настоящие воины предпочитают провести парочку особых атак для большей эффективности. Если не сказано иное, любая особая атака требует затраты 1 действия, заменяя стандартное действие атаки.

- **Атака с разбега.** Потратив полный раунд, персонаж может атаковать цель с разбега. Атака с разбега позволяет передвинуться на своё значение Бега и затем совершить сильную атаку. Атака проводится со штрафом –3 на попадание, но если она будет заблокирована, то персонаж может совершить встречную проверку Силы против Силы противника, чтобы сбить его с ног.

Разброс

Совершите бросок 1d10, чтобы определить, куда полетел снаряд.
Совершите дополнительно бросок 1d6, чтобы определить, сколько метров недолёт/перелёт.

Парное оружие

Парное оружие позволяет провести атаку двумя руками с зажатым в них оружием. Совершая одновременную атаку, сделайте две проверки атаки, обе со штрафом –3. У противника должно быть парное оружие (или оружие и щит), если он хочет блокировать или парировать ваши атаки, в противном случае ему придётся уклоняться или менять позицию, чтобы не попасть под второй удар. Персонаж может совершать совместную атаку любыми видами оружия, которые можно держать одной рукой, в том числе выстрелить из двух ручных арбалетов. Атака парным оружием — действие атаки, она используется вместо быстрой или сильной атаки.

Сбит с ног

Когда персонаж сбит с ног, он получает штраф –2 к проверкам атаки и защиты до тех пор, пока не потратит перемещение на то, чтобы встать. Встав, вы можете потратить действие на то, чтобы переместиться на обычное расстояние.

Модификаторы размера

Размер	Модификатор
Небольшой (кошка или накер)	+2
Средний (с человека)	+0
Крупный (тролль или лошадь)	–2
Огромный (бес)	–4

Защита от атаки из засады

Вы можете защищаться, даже если на вас напали неожиданно.

- **Удар эфесом.** Совершая атаку оружием, персонаж может нанести противнику несмертельный урон, ударив его эфесом. Наносимый урон снижается вдвое и считается несмертельным.
- **Разоружение.** Совершая атаку оружием, персонаж может попытаться выбить оружие из рук противника прицельным ударом. При успехе оружие выпадает из рук противника и отлетает на 1d6 метров в случайную сторону (см. таблицу разброса).
- **Подсечка.** Совершая атаку оружием, можно ударить противника по ногам, чтобы сбить его. При успехе противник падает плашмя.
- **Финт.** Совершив проверку Обмана вместо первой быстрой атаки, можно попытаться провести финт. Если противник провалит встречную проверку Внимания против вашего Обмана, то ваш персонаж сумел обмануть противника и может совершить вторую атаку с бонусом +3.

Атака щитом

Персонаж может использовать в бою щит в качестве дробящего оружия. Для этого необходимо совершить проверку атаки Ближнего боя. Такая атака наносит урон, равный вашему значению удара рукой, но смертельный. Средние щиты наносят урон, как если бы значение удара рукой персонажа было на 2 уровня выше, а тяжёлые щиты — на 4 уровня выше. См. таблицу рукопашного боя на стр. 48.

Защита

Есть множество способов защититься или уйти от смертельного удара. Если не указано иное, все действия защиты эффективны как против дистанционных атак, так и против атак ближнего боя.

- **Уклонение.** Слегка уйдя в сторону, можно увернуться от атаки. Для этого требуется встречная проверка Уклонения/Изворотливости против атаки противника.
- **Изменение позиции.** Пригнувшись или перекатившись, можно не просто увернуться от атаки, но и выйти из окружения. При успешной встречной проверке Атлетики против проверки атаки противника вы уходите от атаки и можете переместиться на расстояние, равное половине Скор, в любом свободном направлении.
- **Блокирование.** Персонаж может попытаться оружием, щитом или даже своим телом блокировать атаку. Дистанционные атаки можно блокировать только щитом. Совершите проверку навыка владения оружием, чтобы блокировать оружием, или бросок Ближнего боя, чтобы блокировать щитом. Предмет, которым персонаж отражает атаку, получает 1 урон. Если персонаж находится в безвыходной ситуации или защищает кого-то, он может попытаться блокировать атаку всей рукой или ладонью, совершив проверку Борьбы. При успехе персонаж немедленно получает урон от атаки по подставленной конечности. Естественно, при защите применяется ПБ, так что в случае, если броня персонажа достаточно крепкая, он не получит урона.
- **Парирование.** Персонаж может парировать атаку со штрафом –3 к проверке оружия / Ближнего боя / Борьбы. При успехе персонаж отбивает оружие противника и не только отменяет атаку, но и не повреждает своё оружие. Противник также **ошеломлён**. Нельзя парировать атаку из лука или арбалета, но можно парировать метательное оружие со штрафом –5.

Дистанция и СЛ цели

Дистанция	СЛ цели	Мод. расстояния
В упор Оружие максимум в полуметре от цели или касается её.	10	+5
Близкая 1/4 указанной дистанции оружия	15	+0
Средняя 1/2 указанной дистанции оружия	20	–2
Дальняя Указанная дистанция оружия	25	–4
Экстремальная Указанная дистанция оружия × 2	30	–6

Дистанционное оружие

Всё оружие, из которого стреляют или которое можно метать, считается дистанционным. Дистанционная атака (из лука, арбалета или метательным оружием) подсчитывается следующим образом:

Лвк + навык владения оружием + модификатор расстояния + 1d10

Для попадания результат должен быть больше результата проверки защиты цели. При атаке по ничего не подозрева-

ющей или неодушевлённой цели результат должен быть больше СЛ цели, к которой прибавлен модификатор размера (см. «Модификаторы размера»).

Арбалеты и их зарядка

Арбалет — поистине чудо механики, позволяющее слабому человеку стрелять с той же силой, что и тренированный лучник. Но у арбалетов есть недостаток: для их зарядки требуется больше времени из-за зарядного механизма. Это означает, что зарядка арбалета занимает 1 действие.

Бомбы и ловушки

Бомбы и ловушки работают несколько отлично от остальных дистанционных атак. Бомбы можно бросать в одного противника, но урон затрагивает определённую зону. Любой, кто находится в этой зоне, получает урон по всем частям тела, и на него действует эффект бомбы. При провале проверки Атлетики бомба летит в другую сторону (см. таблицу разброса).

Ловушки размещаются в определённой зоне. Когда персонаж входит в эту зону, ловушка активируется и любой, кто находится в **радиусе** действия ловушки, получает урон по всем частям тела и на него действует эффект ловушки.

Влияние среды

Окружающая среда может и будет влиять как на перемещение, так и на бой, в определённых случаях даже на выбор оружия. Свет и темнота, погода, ландшафт всегда в какой-то мере определяют ход битвы.

Лёд и снег

Снег и лёд могут как помочь, так и изрядно помешать. Персонаж получает бонус +3 к Выживанию в дикой природе при выслеживании цели по свежим следам на снегу, а при выслеживании по старым следам — штраф –3. В ходе битвы на снегу и на льду необходимо выполнять проверку Атлетики со СЛ 14 после бега или совершения атаки, чтобы не упасть. Если персонаж голый или одет слишком легко в холодную погоду, он выживет без укрытия количество часов, равное его Уст. После этого персонаж окажется при смерти.

Освещение

Освещение влияет на возможность прицеливания и внимание.

Уровни освещения

Освещение	Эффект
Яркий свет (солнце в пустыне или солнце, отражающееся от снега)	–3 к Вниманию и –3 к атаке и защите, если смотреть против солнца
Дневной свет (дневной свет)	Нет штрафов
Слабый свет (лунный свет)	–2 к Вниманию
Темнота (ночь в новолуние или глубокая пещера)	–4 к Вниманию и –2 к атаке и защите

Экстремальная жара

Даже опытному воину очень тяжело идти и сражаться в жару. Когда персонаж путешествует по пустынной местности — вроде той же пустыни Корат — его Выносливость снижается на треть. Если же при этом на персонаже средняя или тяжёлая броня, его Выносливость уменьшается вдвое.

Болотистая местность и заросли

Когда персонаж странствует по болотам и зарослям или же сражается в такой местности, ему стоит тщательнее смотреть под ноги. В болотистой местности и зарослях он получает штраф –2 к Уклонению/Изворотливости и Атлетике.

Бой в воде

Сражаться под водой можно, но очень сложно. При использовании оружия ближнего боя под водой скорость атаки снижается до 1. Также, сражаясь в воде, персонаж получает штраф –2 к атаке, блокированию и парированию и штраф –3 к Вниманию. Находясь под водой, для уклонения и изменения позиции придётся использовать Атлетику. Метательное оружие (за исключением копья) под водой не действует. Дальность стрельбы из луков и арбалетов снижена вчетверо, а наносимый ими урон снижен вдвое, не говоря уже о штрафе –2 к атаке.

Изменение позиции в воде

При изменении позиции в воде персонаж может передвигаться по трём осям в пространстве, но при этом на расстояние в половину его параметра Прж.

Внимание к деталям

Большинство моих студентов полагают, что в бою главное — скорость и сила. Однако в ходе исследований я пришёл к выводу, что куда важнее наблюдательность и смекалка. Что, если у вас есть возможность заставить беспечного противника споткнуться о дверной порог или о корни деревьев? Заманить врага в толпу старушек с завышенным самомнением или же натравить на противника в разы крупнее него. Может, под рукой найдётся что-то, что можно использовать в качестве оружия? Разъярённого пьянчугу можно подпалить свечкой или углями из камина. А если вы умеете лазать по деревьям, то можно напасть на противника сверху. Или же заставить его поскользнуться, пока вы аккуратно перебираетесь через реку. Милые мои студенты, у большинства из вас нет огромной силы, да и оружием владеть вы не обучены. Но порой острый ум куда полезнее меча.

Брендон из Оксенфурта

Использование магии

Перегрузка у жрецов

Жрецы используют магию несколько иначе, нежели маги. Для достижения желаемого эффекта они берут магию по чуть-чуть из разных элементов. Перегрузка или магический провал у жреца всегда дают **смешанный** стихийный эффект.

Адепты магии

Многие в той или иной степени имеют доступ к магической энергии, но далеко не все из них считаются адептами магии. В этой книге термин «адепт магии» применяется к магам и жрецам, но не включает ведьмаков.

Магические ранения

Магия, наносящая физический урон, может вызывать и критические ранения. Если магия оперирует какой-либо физической силой (ветром, осколками льда, камнями и т.п.), она способна нанести критическое ранение, как и атака оружием.

Магическая атака

Магическая атака — основное оружие магов, а также неплохое подспорье для ведьмаков и жрецов. Эффекты таких атак разнятся, но для их проведения всегда используется Воля вместо Реа или Лвк. Магическая атака рассчитывается по следующей формуле:

Воля + Сотворение заклинаний + 1d10

Энергия и Выносливость

При сотворении заклинаний, инвокаций и знаков магия (называемая хаосом), призванная из элементальных планов, проходит сквозь тело заклинателя. У каждого адепта магии есть значение **Энергии**, показывающее, сколько магической энергии персонаж может пропустить через себя за один раунд, прежде чем магия причинит ему вред. Персонаж может без вреда для себя сотворить столько заклинаний, сколько позволяет количество действий, но при этом общая стоимость всех заклинаний в **очках Выносливости (Вын)** должна быть ниже либо равна его значению Энергии.

Сила заклинателя также зависит от его параметра Вын. Этот параметр показывает, сколько всего магической энергии персонаж может использовать, прежде чем окончательно истратит силы и упадёт без сознания. При сотворении заклинания или использовании магии вы вычитаете стоимость заклинания из значения Вын персонажа. Если у персонажа не остаётся Вын, он **дезориентирован** и должен совершить испытание Устойчивости и восстановить Вын хотя бы до 20 действиями отдыха.

Перегрузка и провал

При сотворении заклинаний персонаж может устроить себе магическую перегрузку, чтобы сотворить более мощное заклинание, инвокацию или знак. Можно попытаться сотворить заклинание, для которого требуется больше Выносливости, чем ваше значение Энергии, пожертвовав ПЗ. За каждое очко Вын сверх значения Энергии нужно потратить 5 ПЗ. Помимо обычного урона, при перегрузке вы получаете эффект из таблицы «Стихийный эффект провала».

Критический провал при сотворении заклинания (т. н. «магический провал») — это риск получения травмы. Как при любом критическом провале, каждый раз, когда на кости выпадает 1, необходимо ещё раз бросить 1d10. Результат найдите в таблице «Последствия магического провала», чтобы узнать, какие вас ждут эффекты.

Последствия магического провала

Тип проверки	Результат
Воля (магия)	**1–6:** магия трещит и полыхает вокруг персонажа, нанося ему урон в зависимости от величины магического провала (1 урон за 1 пункт), но заклинание всё равно срабатывает. **7–9:** частично прошедшая сквозь персонажа магия загорается внутри него. Заклинание не срабатывает, а персонаж испытывает **стихийный эффект критического провала**, указанный в следующей таблице. **>9:** сотворённая персонажем магия взрывается с жутким шумом и вспышками. Персонаж испытывает **стихийный эффект критического провала**, и любой фокусирующий предмет, который у него при себе, взрывается подобно бомбе, нанося 1d10 урона в радиусе 2 метров.

Стихийный эффект критического провала

Элемент	Эффект
Смешанные	Магия трещит и полыхает вокруг персонажа, нанося ему урон в зависимости от величины магического провала (1 урон за 1 пункт). Персонаж также испытывает один из эффектов ниже, случайно выбранный ведущим.
Земля	Земля вокруг персонажа начинает ходить ходуном, нанося ему урон в зависимости от величины магического провала (1 урон за 1 пункт). Персонаж **дезориентирован**.

Воздух	Воздух завихряется вокруг персонажа, нанося ему урон в зависимости от величины магического провала (1 урон за 1 пункт). Персонажа отбрасывает назад на 2 м.
Огонь	Тело персонажа охватывает пламя, нанося ему урон в зависимости от величины магического провала (1 урон за 1 пункт). Персонаж **горит**.
Вода	Тело персонажа покрывается льдом, что наносит ему урон в зависимости от величины магического провала (1 урон за 1 пункт). Персонаж **заморожен**.

Фокусирующий магический предмет

Маги и жрецы используют магические посохи и амулеты для снижения затрат Вын. Фокусирующие предметы могут снизить затраты Вын на сотворение заклинаний на определённое количество очков в зависимости от предмета, но не ниже 1. Для того чтобы такие предметы работали, их нужно держать в руках. Маг или жрец не может одновременно использовать больше одного фокусирующего предмета, даже если при себе у него их несколько. Сотворение магии с помощью магического фокусирующего предмета требует внимания и выдержки.

Двимерит, погибель магов

Двимерит — ценный металл, которого в мире не так много. Он обладает антимагическими свойствами. Большинство адептов магии не способны сотворять заклинания, касаясь двимерита. Даже если этот металл просто находится поблизости, он снижает значение Энергии адепта магии на 1 за каждую единицу металла в пределах 5 метров. Если адепт магии вынужден коснуться двимерита, его значение Энергии снижается до 0. Он должен совершить проверку Стойкости со СЛ 16, после чего применить эффект по таблице эффектов двимерита. Проверка проводится каждые полчаса, пока сохраняется контакт с металлом.

Могущественные маги

Могущественные чародеи вроде Йеннифэр из Венгерберга или печально известного Вильгефорца из Роггевеена способны на свершения, которые большинству среднестатистических магов и жрецов даже не снились. Обычно сотворение заклинаний включает в себя произнесение текста и совершение определённых пассов руками. Однако высокий уровень навыка Сотворение заклинаний позволяет не использовать некоторые компоненты для сотворения заклинаний.

Уровень навыка	Требования для сотворения
1–6	Для сотворения магии необходимо произносить слова и совершать пассы руками.
7–8	Для сотворения заклинаний/инвокаций требуются только пассы руками.
9–10	Для сотворения заклинаний/инвокаций требуется совершать небольшие пассы любой частью тела.

Эффекты двимерита

Результат проверки	Эффект
≥18	От двимерита кожа персонажа чешется. Он испытывает дискомфорт, но не более.
≥16	Кожа персонажа чешется, его слегка подташнивает, но в целом всё в порядке.
≥14	Кожа персонажа чешется, его подташнивает, тело периодически скручивают спазмы. Каждые 1d6 ходов необходимо совершать проверку Стойкости со СЛ 15, или персонаж будет **ошеломлён**.
≥12	Кожа персонажа горит, желудок крутит. Персонаж мучим **тошнотой**.
≥10	Кожа персонажа словно бы вся в огне, и он едва может сосредоточиться. Персонаж должен совершать испытание Устойчивости каждый раунд.
<10	Двимерит возжигает магию в теле мага. Персонаж получает 1d6 урона каждый раунд, пока касается двимерита.

Двимерит

Двимерит — удивительный минерал, не позволяющий применять магию. Нильфгаардские охотники на магов пользуются наручниками, цепями и оружием из голубоватого сплава двимерита и железа. Этот металл — пожалуй, лучшая защита от магии, если сумеете коснуться им адепта. Никто не знает, как он действует. Найти его на Севере не так-то просто — разве что в Ковире и Повиссе (как и все прочие помещённые в землю дары богов). Если вдруг узнаете, как действует двимерит, сообщите о своём открытии химикам из Университета. Они там уже с ума сходят.

Брендон из Оксенфурта

Выбор целей для магии

Заклинания и инвокации воздействуют на разное количество целей в зависимости от их дистанции.

- **Прямое воздействие.** Заклинания прямого воздействия влияют на одну или несколько целей, но не воздействуют на заклинателя или зону рядом. Эти заклинания действуют аналогично стандартным дистанционным атакам. Если цель добровольно подвергается действию заклинания, вам нужно только пройти проверку Сотворения заклинаний без критического провала.
- **Зона действия.** Заклинания с зоной действия влияют на определённую зону и на всех, кто в ней находится. Эти заклинания действуют аналогично заклинаниям прямого воздействия, за исключением того, что в зоне действия проверку против Сотворения заклинаний должны проходить все, кто в ней находится. Если против заклинания нет защиты, вам нужно только пройти проверку Сотворения заклинаний без критического провала.
- **На себя.** Такие заклинания воздействуют только на сотворившего их заклинателя. Для того чтобы сотворить такое заклинание, достаточно пройти проверку Сотворения заклинаний без критического провала.

Ритуалы

Для проведения ритуалов нужно больше сосредоточенности и точности, чем для сотворения обычного заклинания или инвокации. Проведение ритуала требует определённых ингредиентов и затрат времени. Как и в случае с ремеслом, сначала вы должны потратить необходимое для ритуала время. Затем следует совершить проверку Проведения ритуалов со СЛ выбранного ритуала. При успехе ритуал проходит успешно. При провале ритуал не срабатывает, но ингредиенты считаются истраченными. При критическом провале персонаж получает 1 урон за каждое потраченное очко Выносливости.

Прерывание ритуала

Если по какой-либо причине заклинателю помешали завершить ритуал, он должен пройти проверку Проведения ритуалов, чтобы сохранить концентрацию и продолжить. СЛ продолжения ритуала равна 15, если персонажа тряхнули, толкнули, если на него накричали или что-то в него швырнули. Если же на персонажа напали и нанесли ему физический вред, СЛ продолжения ритуала равна 18. Если персонажа физически устранили из зоны проведения ритуала, он может его продолжить, если вернётся обратно за 1 раунд и совершит проверку Проведения ритуала со СЛ 16.

Групповые ритуалы

В проведении ритуала заклинателю можно помочь. Помощникам не обязательно быть магически одарёнными, но они должны быть способны нарисовать мелом круги, расставить ритуальные предметы или же зачитать текст. За каждого помощника (максимум 4) СЛ ритуала снижается на 1.

Порча

Порча действует отлично от заклинаний, инвокаций и ритуалов. Чтобы навести порчу, нужно не только получить магическую энергию, но и лично ненавидеть ту личность (или то место), на которую порча наводится. При провале Наведения порчи ничего не происходит — негативных последствий нет, если только это не критический провал. Если же это произошло, есть шанс в 50 %, что целью порчи станет сам заклинатель. Это заменяет стандартные стихийные эффекты и урон от критического провала заклинания.

Езда верхом и на транспорте

Проверка управления

При езде верхом на животных или управлении транспортным средством нужно быть сосредоточенным и следить за дорогой. При маневрировании необходимо совершить проверку управления, чтобы скакун или транспорт не вышел из-под контроля:

Реа + Верховая езда + модификатор управления + 1d10

Результат проверки управления должен быть выше СЛ манёвра, который пытается выполнить ваш персонаж.

- **Простой (15)**: повернуть транспортное средство или верхом на лошади перепрыгнуть низкое препятствие.
- **Сложный (20)**: управление ушедшим в занос транспортным средством или резкая остановка.
- **Очень сложный (25)**: заставить подпрыгнуть транспортное средство или верхом на лошади преодолеть высокое препятствие.

Модификаторы управления

У каждого вида транспорта есть свой **модификатор управления**. Добавьте значение из таблицы к своему броску управления.

Потеря управления

При провале проверки управления персонаж рискует полностью утратить контроль над скакуном или транспортом, что приведёт к трагичным последствиям как для персонажа, так и для его средства передвижения. Если персонаж управляет транспортным средством, воспользуйтесь таблицей потери управления транспортом. Если персонаж управляет скакуном, то что-то случается как с персонажем, так и с его скакуном. Сделайте два броска по таблице потери управления скакуном (один раз для наездника, второй раз для скакуна), чтобы определить, что произошло.

Модификаторы управления

Скакун/ транспортное средство	Модификатор управления
Лошадь	+2
Боевой конь	–2
Мул	–0
Вол	–2
Парусная лодка	–1
Парусный корабль	–1
Куттер	–0
Повозка	–0
Карета	–1

Потеря управления транспортом

Результат броска	Результат
1–2	**Занос или разворот.** Нет других эффектов.
3–4	**Сильный занос.** Транспорт скользит 1d10 × 2 метра боком по направлению движения. При столкновении с объектом используйте правила атаки с разбега, чтобы определить, какой урон получили транспорт и объект.
5–6	**Транспорт перевернулся.** Транспорт скользит 1d10 × 3 метра боком по направлению движения и переворачивается. Если транспорт наземный, то персонаж, транспорт и тянущие его животные получают 5d6 урона. Если транспорт водный, он переворачивается и персонаж оказывается под водой до тех пор, пока не пройдёт проверку Атлетики со СЛ 12, чтобы выплыть на поверхность.

Штраф за езду без седла

При езде без седла персонаж получает штраф –2 ко всем проверкам управления.

Реданская кавалерия

Реданская кавалерия — одно из лучших подразделений нашей армии. Кавалеристы прекрасно обучены. Однако это не единственная причина, по которой они так опасны (как и любой другой мало-мальски умелый наездник). Какое оружие в армии — самое опасное? Меч? Алебарда? Требушет? А я отвечу, что лошадь: она способна убивать, просто пройдясь по противнику или врезавшись в него. Даже латный доспех не спасёт. Всадник может использовать в бою как оружие, так и коня. Когда всадник верхом, он не просто выше других, но и является движущейся целью. Лошадь позволит быстро отступить с поля боя. Хорошо обученные всадники могут свеситься с одного бока коня, используя его в качестве укрытия. Топот приближающейся натренированной конницы зачастую пугает пехоту. А уж закованного в сталь скакуна остановить почти невозможно.

Брендон из Оксенфурта

Как выбраться из-под лошади

Если ваш персонаж оказался придавлен скакуном, есть два способа освободиться: либо дождаться, когда скакун придёт в себя и сам слезет, либо попытаться выбраться из-под животного. Если кто-то успешно пройдёт проверку Силы со СЛ 25, то он сможет поднять скакуна и освободить вашего персонажа.

Потеря управления скакуном

Результат броска	Наездник	Скакун
1–3	**Выронил поводья:** поводья выскальзывают из рук персонажа. Он получает штраф –1 к проверкам управления до тех пор, пока не сумеет вновь ухватить поводья, для чего требуется ход.	**Отказ:** скакун попросту отказывается выполнять команду. Совершите новую проверку управления в следующий раунд.
4	**Брыкание:** скакун брыкается. Совершите проверку Атлетики со СЛ 15, чтобы персонаж остался в седле.	**Напуган:** скакун напуган и встаёт на дыбы. Совершите проверку Атлетики со СЛ 16, чтобы удержаться, а также проверку Выживания в дикой природе со СЛ 18, чтобы успокоить скакуна, прежде чем ехать дальше.
5	**Брыкание:** скакун брыкается. Совершите проверку Атлетики со СЛ 18, чтобы персонаж остался в седле. Если персонаж упал, считается, что он сбит с ног.	**Споткнулся:** скакун спотыкается. Он должен пройти проверку Атлетики со СЛ 14, чтобы не упасть.
6	**Брыкание:** скакун брыкается. Совершите проверку Атлетики со СЛ 20, чтобы персонаж остался в седле. Если персонаж упал, считается, что он сбит с ног.	**Споткнулся:** скакун спотыкается. Он должен пройти проверку Атлетики со СЛ 18, чтобы не упасть.
7	**Брыкание:** скакун брыкается. Совершите проверку Атлетики со СЛ 25, чтобы персонаж остался в седле. Если персонаж упал, считается, что он сбит с ног.	**Споткнулся:** скакун спотыкается. Он должен пройти проверку Атлетики со СЛ 15, чтобы не упасть. В случае провала он получает 1d10 урона по случайной ноге. Совершите бросок 1d10. 1–3: левая передняя; 4–6: правая передняя; 7–8: левая задняя; 9–10: правая задняя.
8	**Вылетел из седла:** скакун сбрасывает наездника. Сделайте бросок 1d6 / 2, чтобы определить, насколько далеко (в метрах) улетел сброшенный персонаж. Если он падает, не столкнувшись ни с чем в полёте, сделайте бросок на определение места попадания, после чего это место получает 1d6 урона. Если персонаж падает, столкнувшись с чем-либо в полёте, сделайте бросок на определение места попадания, после чего персонаж получает столько d6 урона, сколько метров он пролетел бы. Если персонаж сталкивается с живым существом, оно получает такой же урон.	**Споткнулся:** скакун спотыкается. Он должен пройти проверку Атлетики со СЛ 20, чтобы не упасть. В случае провала он получает 2d10 урона по случайной ноге. Совершите бросок 1d10. 1–3: левая передняя; 4–6: правая передняя; 7–8: левая задняя; 9–10: правая задняя.
9	**Вылетел из седла:** скакун сбрасывает наездника. Сделайте бросок 1d6, чтобы определить, насколько далеко (в метрах) улетел сброшенный персонаж. Если он падает, не столкнувшись ни с чем в полёте, сделайте бросок на определение места попадания, после чего это место получает 1d6 урона. Если персонаж падает, столкнувшись с чем-либо в полёте, сделайте бросок на определение места попадания, после чего персонаж получает столько d6 урона, сколько метров он пролетел бы. Если персонаж сталкивается с живым существом, оно получает такой же урон.	**Падение:** скакун падает. Если персонаж сидит верхом на скакуне или находится в пределах 1 метра от него, пройдите проверку Атлетики со СЛ 18. При провале скакун падает на персонажа. Совершите бросок на определение той части тела персонажа, что окажется под скакуном. Эта часть получает 2d10 урона. Скакун получает этот урон в туловище. Персонаж оказывается придавлен скакуном. В следующий ход вы можете совершить проверку управления, чтобы выбраться из-под скакуна.
10	**Вылетел из седла:** скакун сбрасывает наездника. Сделайте бросок 1d10, чтобы определить, насколько далеко (в метрах) улетел сброшенный персонаж. Если персонаж падает, не столкнувшись ни с чем в полёте, сделайте бросок на определение места попадания, после чего это место получает 1d6 урона. Если персонаж падает, столкнувшись с чем-либо в полёте, сделайте бросок на определение места попадания, после чего персонаж получает столько d6 урона, сколько метров он пролетел бы. Если персонаж сталкивается с живым существом, оно получает такой же урон.	**Потеря сознания:** скакун теряет сознание, не выдержав стресса. Если персонаж сидит верхом на скакуне или находится в пределах 1 метра от него, пройдите проверку Атлетики со СЛ 18. При провале скакун падает на персонажа. Совершите бросок на определение той части тела персонажа, что окажется под скакуном. Эта часть получает 2d10 урона. Скакун получает этот урон в туловище. Персонаж оказывается придавлен скакуном. Скакун должен проходить испытание Устойчивости каждый раунд, чтобы прийти в себя.

Бой верхом

Персонаж может проводить все стандартные атаки, находясь в седле или же управляя транспортным средством. Также верхом можно обнажать или прятать в ножны оружие. Однако стоит помнить, что при каждой атаке необходимо совершать проверку управления.

Атака с разбега и таран

Когда персонаж атакует, сидя верхом или на транспортном средстве, он фактически совершает атаку с разбега. Скакуном или транспортом можно также что-нибудь протаранить, однако для транспортных средств, которые тянут животные, применяется штраф –10 к проверке управления.

При атаке с разбега необходимо совершить проверку навыка владения оружием, если проводится атака из седла, и Верховой езды / Мореходства при проведении таранящего удара. При попадании персонаж наносит либо стандартный урон оружия, либо таранящий урон; дополнительный урон рассчитывается в зависимости от скорости атаки с разбега. Для того чтобы рассчитать дополнительный урон, разделите количество метров между вашим персонажем и целью на 2 (с округлением вниз, максимум 5) — столько d6 прибавляется к вашему урону. Если лошадь скачет галопом, считайте, что это число равно 5. Затем умножьте дополнительный урон на соответствующий модификатор по таблице модификаторов веса. В случае, если проводится таранящий манёвр транспортным средством, полный урон наносится как цели, так и самому транспортному средству.

Урон транспорту

У любого транспорта есть определённое количество ПЗ, как у скакуна или персонажа. Когда количество ПЗ транспортного средства снижается до 0, оно ломается и больше не может двигаться.

Модификаторы веса

Размер цели	Модификатор
Очень лёгкая (небольшой ящик, накер, кошка)	×1/2
Лёгкая (размером с человека)	×1
Средняя (волколак, повозка, эндриага)	×2
Тяжёлая (главоглаз, тролль, дверь замка)	×3

Таранящий урон

Скакун / транспортное средство	Урон
Лошадь	3d6
Боевой конь	4d6
Мул	2d6
Вол	4d6
Парусная лодка	2d6
Парусный корабль	4d6
Куттер	5d6
Повозка	3d6
Карета	4d6

Падение

Урон от падения рассчитывается аналогично урону от тарана. Если персонаж упал с высоты, разделите на 2 высоту в метрах, с которой он упал, — столько костей d6 нужно бросить, чтобы определить урон. Урон от падения наносится по туловищу; его может поглотить броня.

Если персонаж с чем-то сталкивается, этот объект получает такой же урон, как и сам персонаж. Падение происходит со скоростью в среднем 30 м за раунд. Если по пути встречается карниз или что-то, за что можно ухватиться, можете совершить проверку Атлетики (СЛ определяет ведущий), чтобы зацепиться и остановить падение. При успехе персонаж получает урон по руке, соответствующий высоте, которую он успел пролететь.

Пример боя

Для примера предположим, что воин (Йохан), ведьмак (Хэнсон), маг (Шторм) и преступница (Рен) наткнулись на небольшую группу из четырёх гулей.

В лучах заходящего солнца путешественники замечают кучку гулей, разгуливающих по полю боя. К сожалению, наши будущие герои не успевают сменить направление и убраться подальше — гули замечают их и бросаются в атаку.

Для начала все участники боя совершают проверку инициативы (Реа + 1d10). Для ускорения процесса все гули ходят с одной инициативой. После проверки порядок следующий:

1. *Рен*
2. *Хэнсон*
3. *Йохан*
4. *Гули*
5. *Шторм*

Рен ходит первой. Наложив стрелу на тетиву длинного лука, она стреляет в гуля А. Она совершает проверку атаки (Лвк + Стрельба из лука + 1d10) и получает результат 23. Гуль пытается увернуться (Реа + Уклонение/Изворотливость + 1d10), но результат его проверки равен 22, так что Рен попадает. Поскольку она не прицеливалась, то совершает бросок 1d10, чтобы определить зону попадания. На кости выпадает 9, значит стрела попала гулю в левую ногу. Рен делает бросок урона из длинного лука (4d6), и ей везёт: результат равен 20. У гулей нет брони, зато есть сопротивление стали, что снижает изначальный урон в два раза. Более того, урон был по ноге, а значит, он снижается ещё вдвое. Таким образом, гуль А получает 5 урона, и его ПЗ снижаются с 25 до 20.

Следующим ходит Хэнсон. Он достаёт серебряный меч и использует знак Аксий против гуля Б. Хэнсон совершает проверку Сотворения заклинаний (Воля + Сотворение заклинаний + 1d10) и получает 25. Гуль пытается сопротивляться магии (Воля + Сопротивление магии + 1d10) и получает результат 13. Гуль дезориентирован.

Йохан ранее уже обнажил меч. Он подбегает к дезориентированному гулю и наносит удар в голову. Йохан совершает проверку атаки (Реа + Владение мечом + 1d10 – 6) и получает 15 критических очков при общей сумме 25. Поскольку гуль дезориентирован, он не может уклониться, так что атака Йохана попадает по цели и наносит гулю смертельное критическое ранение по голове. Йохан делает бросок урона оружием (4d6 + 4), прибавляет урон от смертельного критического ранения и получает 25. Урон снижается вдвое благодаря сопротивлению гуля, но умножается на 3 из-за попадания в голову. В итоге Йохан наносит гулю 36 урона и затем делает бросок, чтобы определить, какое критическое ранение нанёс. Поскольку Йохан бил прицельно, он делает бросок 1d6, надеясь, что получит результат 5 или 6. Однако результат броска равен 4 — Йохан повредил гулю глаз. В обычной ситуации гуль ослеп бы на один глаз, но вместо этого он просто погибает, получив 36 урона.

Теперь очередь всех оставшихся в живых гулей. Гуль А атакует Йохана и получает результат 20. Йохан меняет позицию (Лвк + Атлетика + 1d10) и получает в сумме 21. Он уворачивается и отскакивает на 2 метра назад, прежде чем гуль В до него доберётся. Гуль В атакует и получает 19. Йохан блокирует мечом атаку (Реа + Владение мечом + 1d10) и получает 22, так что гуль не наносит урона, но вот меч Йохана получает 1 урон. Гуль Г бежит к Шторму и атакует с результатом 14. Шторм пытается уклониться с результатом 18, так что урона не получает.

Последним в раунде ходит Шторм. Он тратит 3 Вын, чтобы сотворить Град Кэрис. Шторм совершает проверку Сотворения заклинаний с результатом 22. Гуль Г пытается уклониться с результатом 17, но в итоге в него вонзаются все 5 ледышек, призванных Штормом. Гуль Г получает 2 попадания в туловище, 2 в левую ногу и 1 в голову. Учитывая модификаторы места попадания, гуль получает 14 урона (4 + 4 + 1 + 2 + 3), что снижает его ПЗ с 25 до 11.

По завершении одного раунда боя гулей стало на одного меньше, а персонажи игроков целы и невредимы. Бой продолжается по той же схеме до тех пор, пока одна из сторон не будет повержена или не сбежит с поля боя. Поскольку каждый раунд длится 3 секунды, большинство стычек проходят быстрее чем за минуту.

Лечение

Постепенное исцеление

Персонажи естественным образом выздоравливают с течением времени, если кто-то поможет им, совершив проверку Лечащего прикосновения или Первой помощи со СЛ 14. В таком случае персонаж во время отдыха восстанавливает в день количество ПЗ, равное его параметру Отдых. Пока персонаж отдыхает, он не должен делать ничего, что потребовало бы больших затрат сил. Если он много времени бегает, работает или сражается, то восстановит лишь половину от своего параметра Отдых в день. Если персонажу помогли, совершив проверку Лечащего прикосновения, он получает дополнительно 3 ПЗ в день. Критические ранения исцеляются несколько иначе.

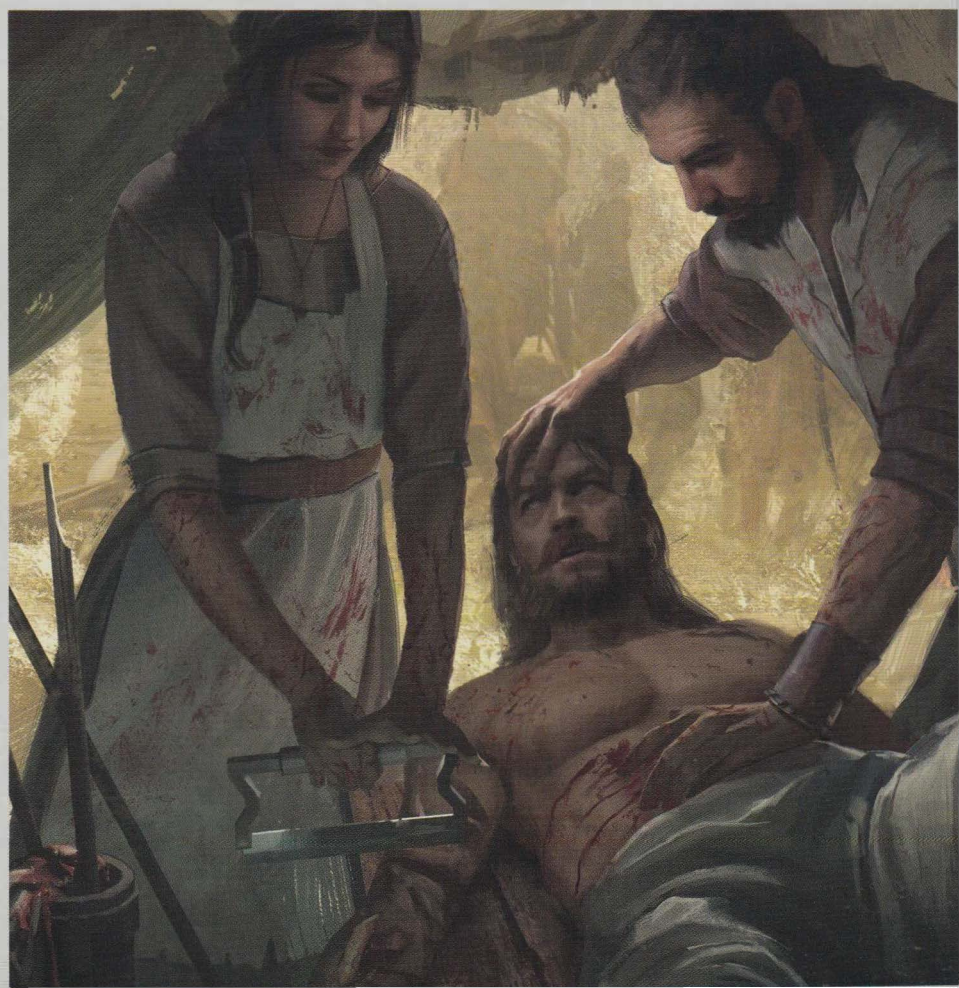
Лечение магией

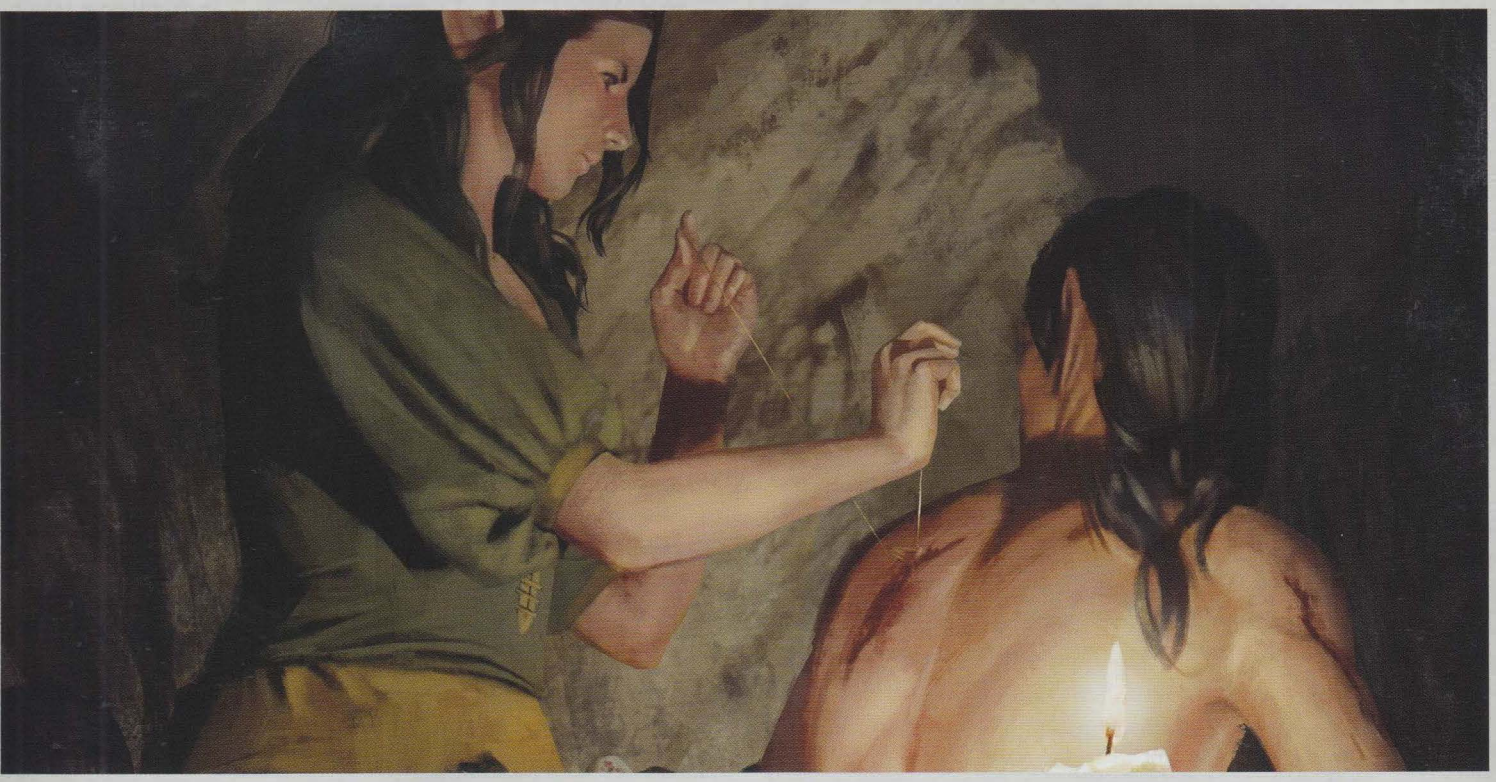
Если ваш персонаж странствует с магом или жрецом (или нашёл такого кудесника где-то поблизости), тот может исцелить его при помощи магии. Лечение магией — не особо распространённая вещь, поскольку большинство адептов магии попросту не способны на подобное. Если ваш персонаж — ведьмак или же не против рискнуть жизнью, он может выпить ведьмачий эликсир. Ведьмакам подобное питьё вреда не причинит, а вот для обычного человека сродни яду.

- **Заклинания и ритуалы.** Адепт магии может сотворить исцеляющее заклинание на пациента, чтобы тот постепенно восстанавливал ПЗ. Ритуал жизни восстановит ПЗ сразу после сотворения.
- **Эликсиры.** Ведьмаки и другие персонажи могут выпить эликсир «Ласточка», чтобы восстановить ПЗ. Персонажи, не являющиеся ведьмаками, должны пройти проверку Стойкости со СЛ 18, чтобы не **отравиться** вместо исцеления.

Лечение критических ранений

Для исцеления критических ранений нужны время и медицинский уход. Медик может вылечить критическое ранение, затратив определённое количество раундов (см. таблицу «Лечащее прикосновение»), а затем совершив проверку Лечащего прикосновения со СЛ, зависящей от серьёзности ранения. Адепт магии может для той же цели несколько раз сотворить лечащее заклинание (см. таблицу «Магическое исцеление»). При таком применении магия не восстанавливает ПЗ. Засчитываются только те заклинания/инвокации, которые преодолели указанную СЛ Сотворения заклинаний, зависящую от серьёзности критического ранения.





Пользование протезом

Последствия некоторых **смертельных критических ранений** можно устранить, заменив потерянную конечность протезом. Впрочем, полученные штрафы снижаются только до определённого уровня. Штрафы можно уменьшить ниже этого уровня, затратив Очки Улучшения — за 10 О.У. штраф снижается на 1. Сделать штраф меньше по модулю, чем –2, невозможно. Нельзя снижать штраф для потерянной конечности, не заменённой протезом. Протезом невозможно что-либо чувствовать.

Лечащее прикосновение

Критическое ранение	Раунды	СЛ
Лёгкое	2	12
Среднее	4	14
Тяжёлое	6	16
Смертельное	8	18

Магическое исцеление

Критическое ранение	Кол-во	СЛ
Лёгкое	4	14
Среднее	6	16
Тяжёлое	8	18
Смертельное	10	20

После исцеления критического ранения — стараниями медика или при помощи магии — рана должна со временем естественным образом залечиться. Найдите своё значение параметра Тел и уровень ранения в таблице «Исцеление критических ранений», чтобы узнать, сколько дней понадобится персонажу, чтобы избавиться от штрафов после лечения.

Исцеление критических ранений

Тел	Лёгкое	Среднее	Тяжёлое
3	5	9	12
4	4	8	11
5	3	7	10
6	2	6	9
7	1	5	8
8	1	4	7
9	1	3	6
10	1	2	5
11	1	1	4
12	1	1	3
13	1	1	2

Дополнительные правила

Чудовища из книг

Технически правила в этой книге основаны на видеоиграх серии «Ведьмак», где реалии упрощены в угоду игровому процессу. Если же вы хотите играть по правилам книг, то это меняет некоторые аспекты. В книгах у ведьмаков два меча. Только некоторые чудовища восприимчивы к воздействию серебра, в то время как другие чувствительны к метеоритной стали.

Чудовища, восприимчивые к серебру:
Проклятые
Духи стихий
Трупоеды
Реликты
Духи
Вампиры

Чудовища, восприимчивые к метеоритной стали:
Звери
Гибриды
Дракониды
Инсектоиды
Огры

Адреналин

Адреналин — это сила воли, позволяющая держаться и сражаться в критических ситуациях. При использовании этих правил персонаж получает **кости адреналина** при нанесении критических ударов противнику. Каждое критическое попадание даёт одну кость d6. Максимальное количество костей адреналина равно числу очков в вашем параметре Тел. Потратив 1 кость адреналина, можно добавить 1d6 к урону от атаки *или* получить 1d6 временных ПЗ на время боя.

Вы можете использовать сколько угодно адреналина на атаку или для получения временных ПЗ, но за каждую потраченную кость адреналина персонаж теряет 10 Вын. В конце боя оставшиеся очки адреналина или полученные временные ПЗ пропадают. Как и в случае с Удачей, об использовании адреналина нужно сообщить до совершения действия.

Также адреналин можно использовать для того, чтобы мгновенно восстановить ПЗ в том случае, если атака противника или другой эффект опустит ПЗ персонажа ниже 0.

Использование дополнительных правил

Дополнительные правила призваны внести разнообразие в игру. Если вам хочется играть в мире, реалии которого приближены к тому, что в книге, используйте правила **Чудовища из книг**, чтобы изменить бой с чудовищами. Если ваша кампания больше ориентирована на боевые столкновения, возможно, стоит использовать **Адреналин**, что позволит сражаться дольше и яростней — это сделает критические попадания куда более значимым событием. Если же кампания больше направлена на социальные взаимодействия, стоит воспользоваться правилами **Словесной дуэли**, чтобы у игроков всё же была возможность сразиться, но без риска для жизни. Как играть и как действовать героям — решать только вам.

Словесная дуэль

Если партия больше нацелена на дипломатию, или же в группе много бардов, торговцев или болтливых персонажей, стоит воспользоваться системой Словесной дуэли, что позволяет проводить «бой» при помощи проверок Убеждения и прочих словесных навыков. В начале Словесной дуэли каждая из сторон устанавливает свою цель. Затем каждый игрок определяет Решительность своего персонажа, которая заменяет на время Словесной дуэли ПЗ.

Решительность = (Воля + Инт) / 2 × 5

Словесная дуэль проводится аналогично обычному бою: каждый персонаж совершает **атаку**, а его цель **защищается** при помощи одного из действий, указанных на следующей странице. Тот, у кого результат больше, наносит указанный урон Решительности противника. Персонаж, чья Решительность снижается до 0, первым проигрывает в Словесной дуэли — теперь он должен выполнить то, чего хотел от него противник. Словесная дуэль может проводиться с любым количеством участников. Атаку можно направить как на одного, так и на всех противников, и у каждого из них будет возможность защититься. Если персонаж успешно защищается, то он наносит урон Решительности атакующего. Вместо того чтобы атаковать, можно использовать **рычаг давления** — для этого требуется полный ход, зато рычаги дают бонусы в дальнейшей Словесной дуэли.

Эмпатия и антагонизм

Словесные атаки разделены на эмпатические и антагонистические. Эмпатические атаки призваны расположить цель к персонажу. Они разнообразнее, но слабее и зависят только от Эмп персонажа. Антагонистические атаки куда сильнее и получают бонусы от пыток. Подвох в том, что антагонистические атаки не только с куда большей вероятностью помогут одержать верх в Словесной дуэли, но и настроят оппонента против вас, в дальнейшем гарантируя, что он будет избегать вас, а то и вовсе относиться враждебно.

Дружба

Если персонажу удаётся сдружиться с противником, тот становится его официальным знакомым (см. «Жизненный путь»). Противник будет дружелюбен к вашему персонажу и не станет активно действовать против него без веских на то оснований. Как только ваш персонаж сумеет второй раз сдружиться с противником, тот станет его верным другом, который не просто дружелюбен к персонажу, но и с большей вероятностью поможет ему. Если же удастся сдружиться в третий раз, противник станет ему «кровным братом» и будет готов ради вашего персонажа сделать всё что угодно в пределах разумного.

Эмпатические атаки

Название	Навык	Урон	Эффект
Соблазнить	Соблазнение	1d6 + Эмп	Защищающийся немного смущён и получает +2 накапливающегося урона от каждого Соблазнения во время дуэли.
Убедить	Убеждение	1d6 / 2 + Эмп	Если персонаж завершает дуэль успешной проверкой Убеждения, значит он убедил противника в своей правоте.
Привести довод	Лидерство	1d10 + Эмп	Защищающийся думает, что ваш персонаж, возможно, говорит верные вещи, и получает +1 накапливающегося урона от эмпатических атак за каждый успешный довод.
Сдружиться	Харизма	1d6 + Эмп	Если персонаж завершает дуэль успешным действием «сдружиться», противник становится его другом.

Антагонистические атаки

Название	Навык	Урон	Эффект
Обмануть	Обман	1d6 + Инт	Если персонаж завершает дуэль успешной проверкой Обмана, он успешно убеждает противника в своей лжи.
Насмехаться	Этикет	1d6 + Воля	Если персонаж успешно публично насмехается над противником, то он также снижает репутацию противника у окружающих на 2 за каждую успешную насмешку. Этот штраф действует 1 день.
Запугать	Запугивание	1d10 + Воля	Любой, кого персонаж запугивает, боится его и получает +4 накапливающегося урона за каждое Запугивание в дуэли.

Защита

Название	Навык	Урон	Эффект
Игнорировать	Сопротивление убеждению	1d10 + Эмп	Нет
Контраргумент	См. доп. эффект	См. атаку	Вместо того чтобы защищаться, можно совершить атаку, которая отменяет первую атаку. Если ваш результат встречной проверки окажется выше, чем у противника, то его атака отменяется, а ваша наносит урон.
Смена темы	Убеждение	1d6 + Инт	Нет
Прекращение	Сопротивление убеждению	Нет	Завершение спора

Эмпатические рычаги давления

Название	Навык	Урон	Эффект
Любовь	Харизма	Нет	Противник влюбляется в персонажа и получает штраф –3 против него в Словесной дуэли, но только пока атакующий убеждает защищающегося в своей любви и хорошо с ним обращается. Если роман завершается разрывом, защищающийся получает постоянный бонус +3 против эмпатических атак атакующего.
Изучение	Понимание людей	Нет	Позволяет заглянуть в душу противника и обнаружить его уязвимые места. Совершите проверку против Инт × 3 противника. При успехе ваш персонаж получает бонус +2 в Словесной дуэли на 1 раунд.

Антагонистические рычаги давления

Название	Навык	Урон	Эффект
Намёк	Убеждение или Обман	Нет	Намёк позволяет навести оппонента на какую-то мысль, хорошую или плохую. При успехе противник получает штраф –4 к защите. Использовать Намёк можно только один раз за Словесную дуэль.
Подкуп	Азартные игры	Нет	При успешной проверке Азартных игр за каждые 50 крон, предложенных персонажем, он получает +1 к эмпатическим проверкам до конца Словесной дуэли.

Пытки

Если персонаж наносит урон беззащитному противнику, который у него во власти, то получает штрафы к эмпатическим атакам и бонусы к антагонистическим атакам. Нанесение урона противнику даёт штраф –3 к эмпатическим атакам и бонус +3 к Запугиванию. Если персонаж доводит противника до порога ранения, он получает штраф –10 к эмпатическим атакам и бонус +10 к Запугиванию.

Модификаторы в Словесной дуэли

Как и в обычном бою, в Словесной дуэли применяются модификаторы. Запугать полностью вооружённого и закованного в броню рыцаря или соблазнить безутешную вдову на похоронах её мужа будет посложнее, чем убедить корчмаря налить вам пива за счёт заведения. С другой стороны, подкупить жадного сборщика пошлины или уговорить кого-то сделать то, что он и так собирался, даже проще, чем получить бесплатное пиво. В целом модификаторы в Словесной дуэли остаются на усмотрение ведущего. В спорных случаях учитывайте, что малый модификатор равен 1, средний 3 и большой 5. Это позволит вам подобрать модификатор практически для любой ситуации, оценив её сложность.

Мир «Ведьмака»

В «Золотом дворе», лучшем постоялом дворе городка, было людно и шумно. Гости, местные и приезжие, были заняты в основном типичными для их национальности и профессии делами. Серьёзные купцы спорили с краснолюдами относительно цен на товары и процентов кредита. Менее серьёзные щипали за ягодицы девушек, разносивших пиво и капусту с горохом. Местные придурки прикидывались хорошо информированными. Девки всеми силами старались понравиться толстосумам, в то же время отталкивая безденежных. Возницы и рыбаки пили так, словно завтра с утра запретят выращивать хмель. Моряки распевали песни, восхваляющие морские волны, отвагу капитанов и прелести сирен, последнее — красочно и в деталях.

Анджей Сапковский. Последнее желание

У вас уже была возможность взглянуть на мир настольной игры «Ведьмак» через описание оружия, профессий и введение в игру. Однако вам ещё многое предстоит узнать. На данный момент мир разделён между империей Нильфгаард, Королевствами Севера и островным государством Скеллиге. Пускай сейчас это основные стороны конфликта в Третьей Северной войне, стоит помнить о том, что внутри этих фракций есть много более мелких альянсов.

Империя Нильфгаард объединяет под своим знаменем множество земель и регионов. Из-за быстрой и жестокой экспансии большая часть Империи, живущая под имперским законом, сохранила свою изначальную культуру, так что отдалённые провинции и автономные княжества порой сильно отличаются от центральных регионов страны. Не стоит ожидать, что работать в столице Нильфгаарда будет так же просто, как в Гесо.

Ровно так же Королевства Севера и Скеллиге объединены лишь ненавистью к общему врагу — Нильфгаарду. К тому же после гибели многих правителей Королевства Севера погрузились в хаос.

Значимость союзов

В мире «Ведьмака» то, за кого ваш персонаж сражается, важно в той же степени, что и его происхождение. У каждого альянса, в том числе и у религиозных течений, есть свои друзья и враги. Когда персонаж присоединяется к тому или иному альянсу, предполагается, что он будет стремиться к тем же целям, что и его новые союзники. На примере Ложи Чародеек можно видеть, что это порой создаёт массу проблем.

Урок истории

Меня, Брендона из Оксенфурта, профессора истории в Оксенфуртском университете, попросили написать главу для этой книги, посвящённую ситуации в мире. Я изучал историю прошлого и события настоящего, тем самым наблюдая за взлётами и падениями, но следил я не только за привилегированным миром Оксенфурта, Реданией и Севером. Я, видите ли, интернационалист и верю, что на нашу жизнь одинаково влияют как судьба оккупированного Аэдирна и имперская воля Нильфгаарда, так и повеления нашего доброго короля Радовида и цена смоквы на рынке. Я обосную свою точку зрения, рассказав, что нам известно о странах, религиях и могущественных союзах нашего мира. Не забывайте записывать — потом будет контрольная.

Брендон из Оксенфурта

Королевства Севера

Эльфские руины

Многие человеческие города, такие как Вызима, Марибор и Третогор, построены на руинах древних эльфских поселений.

«Король» Абданк

По легенде, наследником короля Дезмода Темерского был его слабоумный сын Абданк. «Советником» при нём был чародей Раффар Белый, отказавшийся от короны, но сохранивший власть. Вместе они положили конец Шестилетней войне, хотя об этом периоде до нас дошло мало сведений. Можно с уверенностью сказать, что Раффар выступал против создания Братства Чародеев, за что и был убит. После его смерти Абданк ещё несколько лет пытался править, а когда и сам король скончался, началась борьба между Марибором и Элландером. Предположительно, наследником Абданка стал Адальберт из Марибора, а уже после него на трон взошёл Геддес. Тот период мог бы стать предметом серьёзных исследований.

Брендон из Оксенфурта

500 лет тому назад в ходе события, известного как Первая высадка, нордлинги прибыли на Континент. Именно этим людям суждено было подчинить своей воле весь Север. С гномами и краснолюдами они обращались осторожно, но с эльфами отношения были открыто враждебными. Много лет человеческие поселения развивались с огромной скоростью. Соглашения с эльфами заключались и нарушались в зависимости от того, что нужно было людям. Сначала эльфы верили, что люди прекратят экспансию, однако люди останавливаться не собирались. В итоге враны и боболаки вынуждены были укрыться в паре анклавов, а эльфы начали отступать, сравняв свои великолепные города с землёй. Однако не все эльфы готовы были сдаться. Юная эльфка по имени Аэлирэнн возглавила последний поход против людей, в ходе которого погибло множество молодых эльфов.

Редания

Вскоре после Первой высадки началось образование четырёх крупнейших государств Севера. В Редании, что включала в себя Новиград и дельту Понтара, правил Самбук. Порт и река способствовали процветанию торговли. В итоге, по мере того как страны становились всё больше, торговые империи Редания и Темерия всё чаще сталкивались на Понтаре.

Внук Самбука Радовид I, также известный как Радовид Великий, создал ту Реданию, которая известна нам сегодня. Радовид презирал своего брата Тройдена и подозревал, что тот хочет захватить трон. Он оказал Тройдену вроде как великую честь — отдал провинцию Ковир, но на самом деле это была весьма жестокая шутка: в Ковире одиннадцать месяцев зима, а потом август. Вот только Радовид не знал, что в этой холодной стране находятся крупнейшие на Севере залежи золота и 70% двимеритового запаса всего мира. Сегодня Ковир и Повисс — самые богатые страны Севера.

Темерия

Первым королём Темерии во времена Первой высадки стал Дезмод. Ходят легенды о череде недолгих правлений после Дезмода и до восхождения на престол его сына Геддеса. Но начиная с воцарения Геддеса история становится уже не столь размытой. Первенца ему родила любовница Винифрида, которая, по слухам, была самой настоящей эльфкой. Так что есть вероятность, что в жилах королевской династии есть капля эльфской крови. Династия ни разу не прерывалась вплоть до короля Фольтеста, что давало Темерии стабильность.

Аэдирн

Внучка первого короля Аэдирна, Аэдирен, сумела значительно расширить территорию страны посредством войн и переговоров. Ожидая нападения Редании, Аэдирен заключила союз с недавно образовавшимся Каэдвеном. Атаку удалось отбить, а Аэдирн получил Лормарк, известный также как Верхний Аэдирн. Однако захват этой плодородной области вызвал недовольство Каэдвена и испортил отношения между странами. На сегодняшний день Аэдирн, одно из наиболее развитых Королевств Севера, уничтожен Нильфгаардом.

Каэдвен

Первые люди, что отправились вверх по Понтару и свернули налево, к покрытым лесами горам Каэдвена, видимо, были весьма крепкими. Пахотной земли в Каэдвене практически нет, но живущие здесь любят родину и гордятся своей стойкостью. Множество легенд сложено об их первых королях, но политическая история страны начинается с короля Бенды, который помог заключить Лан-Эксетерское соглашение, положившее конец войне между Реданией, Каэдвеном и Ковиром, а также давшее независимость Ковиру и Повиссу. Внук Бенды Хенсельт — хороший стратег, однако он куда больше известен своей лютой ненавистью к нелюдям.

Северные Королевства
Драконьи горы
Нарок
Ланэксетер
Понт Ванис
Залив Пракседы
Хенгфорс
Каэр Морхен
Аэдд Гинваэль
Каэдвен
Ард Каррайг
Бан Ард
Блавикен
Гелибол
Редания
Рогтевеен
Новиград
Третогор
Оксенфурт
Ринда
Ла Валетт
Хагга
Элландер
Цидарис
Горс Велен
Вызима
Дорьян
Каррерас
Керак
Марибор
Бодрог
Бругге
Майена
Настрог
Розрог
Диллинген
Цинтра
Аттре
Пейш де Мар
Горы Амелл
Заречье
Стоки
Ридбрун
Бельхавен
Туссент
Боклер
Гора Горгона
Долина Саддат
Перевал Теодуль
Гвинедд
Каэд Мырквид
Ангрен
Лирия
Ривия
Спалля
Скалля
Альдерсберг
Гора Карбон
Венгерберг
Гулета
Флотзам
Верген
Бен Глеан
Лок Муинна
Долина Понтар
Доль Блатанна
Темерия
Цидарис
Бруггенское ущелье
Содденское ущелье
Махакам
Назаир
Марнадальские ступени
Содденский холм
Лок Мондуирн
Бурый Лес
Кальтар
Мамлорн
Гинлех
Понтар
Дыфия
Буина
Нимлар
Тангро
Вельгар
Ярмна
Лепорка
Ирна
Ноэвин
Сансетти

Редания

«Свободный» город Новиград

Новиград — крупнейший город Редании. Благодаря своему статусу и расположению в устье реки Понтар он служит идеальным торговым узлом. Много лет Новиград был свободным городом: по разнообразию его население уступало лишь продаваемым здесь товарам. Но с началом оккупации Реданией охотники на ведьм и реданская армия начали истреблять адептов магии. Однако до сих пор в Новиграде можно найти всё что душе угодно. Отправляйтесь в доки и взгляните на торговые корабли, с которых сгружают товары. Увидите там суда из самых разных стран, включая такие дальние и экзотические, как Зеррикания и Офир. У многих крупнейших человеческих торговых семей есть представительства в Новиграде. Здесь также расположен Великий храм Вечного Огня, крупнейший храм на Севере.

Брендон из Оксенфурта

Пока что войска Нильфгаарда не тронули Редания. Наш молодой король Радовид Свирепый безустанно трудится над объединением сил Королевств Севера против нильфгаардской угрозы. На севере Редания граничит с Хенгфорсской лигой, а на юге её отделяет от соседей река Понтар — главная торговая артерия страны. На западе граница проходит по заливу Пракседы и Северному морю. Поросшие лесом холмы тянутся на восток, к Пустульским горам, которые издавна служат границей между Реданией и Каэдвеном. Не так давно в ответ на просьбу Каэдвена о помощи король Радовид отправил реданские войска через Пустульские горы, но не для того, чтобы помочь Каэдвену, а чтобы захватить его — как часть плана по объединению Королевств Севера. Это событие положило начало Зимней войне — попытке Каэдвена отбить нападение Редании.

Отцом Радовида был король Визимир Справедливый. При нём Редания процветала, однако тьма уже копилась на горизонте. В 1262 году Нильфгаард начал вторжение на север, уничтожив Цинтру. Под властью Визимира Редания успешно пережила Первую войну, но даже в мирное время нильфгаардские шпионы и провокаторы стремились дестабилизировать страну. Из Нильфгаарда сюда проникали миссионеры культа Великого Солнца и торговцы, продававшие свои товары куда дешевле, чем реданские. Шпионы Нильфгаарда подначивали нелюдей. Ситуация достигла апогея, когда эльф убил короля Визимира. Есть, конечно, предположения, что убийцу наняла советница Визимира, чародейка Филиппа Эйльхарт. Радовиду тогда было всего 13 лет, а Редания вела Вторую Северную войну. Правление взяла на себя королева Гедвига, однако реальную власть имел Регентский совет, возглавляемый главой реданской разведки Сигизмундом Дийкстрой и его любовницей Филиппой Эйльхарт. Филиппа дурно обращалась как с королевой Гедвигой, так и с юным принцем Радовидом. Говорят, именно её высокомерие привило нашему будущему королю ненависть к чародеям. Когда же он занял престол, то понял, что Ложа Чародеек имеет слишком большое влияние на королей Севера. С тех пор его охотники на ведьм, что прежде были рыцарями ордена Пылающей Розы, выследили немало магов.

Столица Редании — Третогор. За исключением самого замка и крупных административных зданий, город весьма скромен. Городская стража не прохлаждается: адепты магии и многие нелюди после визита стражников попросту исчезают. Тюрьмы Третогора известны тем, что именно здесь томятся последние дни перед казнью скоя'таэли. Почти все в Третогоре работают на правительство или же приехали сюда, чтобы к нему обратиться. Поскольку до Новиграда совсем недалеко, активной торговли здесь не ведётся.

Самый оживлённый город Редании — Оксенфурт. Центр города занимает Оксенфуртская академия, принадлежащие ей библиотеки, лаборатории и аудитории. На окраинах расположены таверны и бордели, где обслуживают раскрепощённых, но в большинстве своём бедных студентов. Другого подобного города на Севере не существует. Именно здесь постоянно рождаются новые идеи и изобретения.

Каэдвен

Каэдвен — вторая по величине страна после Нильфгаарда. Но, в отличие от Нильфгаарда, большая часть Каэдвена — это либо каменистые равнины, либо горы, либо леса. Север страны заселён свободолюбивым народом, перебивающимся скромной добычей и торговлей мехами и древесиной. Люди эти весьма консервативны и предпочитают держаться подальше от других. Северная граница Каэдвена проходит между самыми северными вершинами Пустульских и Синих гор. За этой границей земли слишком суровы даже для стойких жителей Каэдвена. Восточная граница идёт по Синим горам, южная — по реке Понтар. На западе находятся Пустульские горы. До недавнего времени эта естественная преграда отделяла Каэдвен от Редании, но не так давно Каэдвен попросил короля Радовида Реданского о помощи в войне с Нильфгаардом. Радовид «помог», послав вместо военной поддержки оккупационную армию. Реданские войска перешли Пустульские горы и вторглись в Каэдвен, что положило начало конфликту, известному как Зимняя война. Учитывая то, что король Хенсельт то ли пропал, то ли вовсе погиб, организованного сопротивления не было.

Каэдвен — самая молодая северная страна. Люди вытеснили эльфов в Синие горы и поселились на их землях примерно 200 лет тому назад. Впрочем, это не положило конец раздорам между каэдвенцами и эльфами — скоя'таэли не раз устраивали нападения в лесах, на что каэдвенцы отвечали с не меньшей жестокостью, убивая тысячи эльфов и краснолюдов, мирно живших в каэдвенских городах. Также Каэдвен воевал с Аэдирном за Долину Понтара, за местность под названием Лормарк. Даже сейчас, когда Нильфгаард подступает всё ближе, вражда из-за Долины Понтара продолжается.

У Хенсельта были весьма могущественные советники, одна из которых — чародейка Сабрина Глевиссиг, могущественная уроженка Каэдвена, не скрывавшая свою красоту и предпочитавшая носить откровенную одежду. Именно она была залогом могущества Каэдвена, что давало Хенсельту время на более приятные занятия. К сожалению, в битве с Аэдирном Сабрина предпочла следовать указаниям Ложи Чародеек, а не помогать Каэдвену, в результате чего королевство понесло огромные потери. Хенсельт приказал сжечь чародейку на костре. Впрочем, это был ещё не конец: Сабрина прокляла поле боя, и призраки были вынуждены вновь и вновь разыгрывать сражение. Сняли то проклятие лишь в прошлом году.

Столица Каэдвена — Ард Каррайг. Это суровый город-крепость, в котором удобств куда меньше, чем в других столицах. Расположен он почти в центре страны, вдали от рек и озёр. По легенде, основателя династии Хенсельта, Видуку, привёл в столь необычное место единорог, который ныне красуется на знамени Каэдвена. Жители города с большой долей вероятности устроят травлю на тех, кто им покажется слишком «чуждым» или чванливым. Нелюдям здесь живётся тяжко, хотя краснолюдов неохотно, но принимают. Дворец Хенсельта стоит на утёсе к северу от основной части города. Всем, кроме знати и военной элиты, вход туда обычно закрыт.

Бан Ард

Бан Ард расположен в предгорьях Синих гор, к юго-востоку от Ард Каррайга. Главный промысел здесь — горное дело, но куда известнее город тем, что здесь находится академия Бан Ард, где мальчиков обучают искусству магии. Когда-то между мальчишками-чародеями и девочками-чародейками было здоровое соперничество. Обычно побеждали девочки — благодаря дисциплине и ограничениям Аретузы. Мальчишек в академии Бан Ард, к недовольству местных, в четырёх стенах не держат.

Брендон из Оксенфурта

Бан Глеан

Бан Глеан — город к юго-западу от столицы. Когда-то здесь был расквартирован элитный отряд каэдвенской лёгкой кавалерии, известный как «Бурая хоругвь», члены которого носили шапки из бобрового меха и плащи. Отряд этот прославился своей храбростью в битве при Бренне. К несчастью, когда отряд в очередной раз шёл в авангарде армии Каэдвена, его уничтожила чародейка Сабрина Глевиссиг, бывшая советница короля Хенсельта.

Брендон из Оксенфурта

Аэдирн

Аэдирн моложе Темерии и Редании, основанных, когда люди заселяли земли вдоль Понтара после Первой высадки. С севера это королевство граничит с Каэдвеном, на западе — со спорной Долиной Понтара и Махакамскими горами, на юге — с Лирией и Ривией, а на востоке — с Синими горами. Основан Аэдирн был примерно в то же время, что и Каэдвен. Каэдвенцы всегда завидовали мягкому климату Аэдирна, а также обилию плодородных земель. Неудивительно, что население страны издавна занималось сельским и молочным хозяйством. В стране было много городков и посёлков, чистых и аккуратных. К сожалению, эти завидные условия привели к тому, что Аэдирн потерял большую часть территории в войнах с соседями — в первую очередь с Каэдвеном. Несмотря на то, что король Демавенд III славился своими навыками тактика, что позволило ему предугадать действия Нильфгаарда в первой войне, Аэдирн становился всё меньше.

Ныне большая часть Аэдирна погрязла в разрухе. Хаос обрушился на страну, когда король Демавенд был убит на собственной прогулочной барже ведьмаком по имени Лето из Гулеты. Также погибли придворный чародей Демавенда, его телохранитель и известный лучник Тибальт из Венгерберга. Демавенд был жестоким правителем, искавшим любой повод, чтобы послать «карательный отряд» в Доль Блатанна, но Аэдирну очень не хватает его тактического мастерства. Сейчас страна оккупирована Нильфгаардом, который, вероятно, собирает силы для нападения на Долину Понтара. Народ Аэдирна надеялся на сына Демавенда, принца Стенниса, но, если верить слухам, он мёртв — скорее всего, убит за попытку отравить Саскию, Деву из Аэдирна. Маловероятно, что Аэдирн получит поддержку от Каэдвена: в последней войне Каэдвен предал остальные северные страны, заключив сделку с Нильфгаардом в надежде получить часть Аэдирна. Аэдирнские земли удалось вернуть только после подписания Цинтрийского мира. Поскольку Демавенд ненавидел эльфов, можно исключить вероятность поддержки из Доль Блатанна. В ходе Второй Северной войны силы нильфгаардцев разорили или уничтожили все промышленные центры. Всё, что нильфгаардцы забрали, они погрузили на повозки и отвезли в Нильфгаард вместе со скотиной и зерном, которые они захватили по дороге. Не завидую нильфгаардским войскам, приставленным к охране аэдирнских богатств и еды: им пришлось идти много миль через земли, населённые обозлёнными голодными людьми, которым нечего терять.

Столица Аэдирна носит имя Венгерберг. Когда-то это был один из крупнейших, самых красивых и процветающих городов Севера. Он стоит на пересечении торговых путей, а его рынки, предприятия, школы и церкви были предметом зависти соседей. Венгерберг издавна славится производством пива, крепкого алкоголя, красителей и тканей. Эльфам было не очень комфортно в этом городе. Неприязнь к нелюдям обычно не распространялась на краснолюдов, особенно если речь шла о семье Вивальди, владеющей сетью банков «Вивальди и сыновья». Но был в истории города как минимум один погром против нелюдей. В ходе Второй Северной войны столица сильно пострадала из-за союза между Нильфгаардом и Каэдвеном, но после подписания Цинтрийского мира жители Венгерберга стали восстанавливать свой город. И вот он снова в руках нильфгаардцев. Кто знает, что случится дальше?

Альдерсберг

Альдерсберг известен тем, что возле него прошли Первая и Вторая битвы при Альдерсберге. Во время первой битвы северные войска под командованием короля Демавенда и королевы Мэвы Лирийской прервали переговоры и напали на войска Нильфгаарда под командованием известного генерала Мэнно Коегоорна. Северяне потерпели поражение. Во второй битве король Хенсельт Каэдвенский присоединился к Демавенду и Мэве. Совместными усилиями они разбили нильфгаардцев. Поле боя за городской чертой только сейчас начало зарастать, а бродящие там мародёры порой находят оружие и броню, оставшиеся после битв. В Альдерсберге широко известна история Якова из Альдерсберга — человека, что покинул родной город голодным бродягой и сумел стать Великим магистром ордена Пылающей Розы, а после впал в безумие.

Брендон из Оксенфурта

Темерия

Темерия заселена гуще и находится ближе к центру Северных Королевств, чем её соседка Редания. Исторически эта страна была весьма сильной, соперничая по могуществу с Реданией. Какое-то время король Темерии носил титулы князя Соддена, правителя Понтарии, сюзерена Махакама и сеньора-протектора Бругге и Элландера. Сейчас эти земли погрузились в хаос, и их будет весьма трудно вырвать из рук наступающей армии Нильфгаарда. Множество деревень разграблены и сожжены, другие ещё стоят, но жители испытали на себе невообразимые ужасы войны. Обе армии отбирали у крестьян провизию и казнили «пособников врага», которые часто оказывались нелюдями. Путешествовать по этим землям стоит лишь в том случае, если иного выхода нет.

На севере естественной границей Темерии служит великая река Понтар, отделяющая страну от Редании. Притоки Понтара, река Ленточка, а также Яруга на юге протекают по землям Темерии, создавая важные торговые пути. Восточная граница страны проходит по Махакамским горам, где расположены крупные краснолюдские крепости, производящие лучшие в мире железо и сталь. На западе Темерия граничит с лесом Брокилон, населённым не особо дружелюбными дриадами. На юге же расположены протектораты Темерии: Бругге и Содден, ныне находящиеся в руках Нильфгаарда.

Так, естественно, было не всегда. Темерию основал в восьмом веке король Дезмод вскоре после Первой высадки. Четыреста лет спустя правителем стал король Медель. Правление его не было отмечено яркими событиями. Была у него королева и двое детей: сын Фольтест и дочь Адда. Брат и сестра были очень близки, но никто не понимал насколько, пока Фольтест не объявил, что собирается жениться на своей сестре и сделать её королевой. Королевские советники были в ужасе. К несчастью, Адда успела забеременеть. Она умерла во время родов, исторгнув на свет мертворождённую дочь, столь уродливую, что повитуха сошла с ума. Пошёл слух, что это наказание за противоестественную связь между братом и сестрой, однако Фольтест был безутешен.

Император Нильфгаарда поступил весьма коварно: он организовал убийство королей Фольтеста и Демавенда Аэдирнского руками бывшего ведьмака по имени Лето из Гулеты, да ещё и сделал так, что виноватыми в обеих смертях сочли Ложу Чародеек. Потеря тактиков и дипломатов в лице королей сильно ударила по Северу. После смерти Фольтеста Темерию раздирают на части дрязги между представителями знати. Констебль Ян Наталис умело командует войсками Темерии, но он не дипломат и не способен угомонить вздорных князей. Правителя так и не удалось выбрать, и сейчас нильфгаардцы взяли в осаду Вызиму, столицу Темерии.

Вызима — это огромный город-крепость, выстроенный на острове на самом краю озера Вызима. Темерские солдаты и рекруты регулярно «пощипывают» войска Нильфгаарда. Если в будущем город удастся отбить, то его стоит посетить, избегая при этом квартала Старая Вызима — потрёпанного гетто, населённого нелюдями.

Стрыга Адда

Семь лет спустя дочь Фольтеста, Адда Вторая, воскресла. Она стала стрыгой — чудовищем чуть более метра высотой, невероятно быстрым и сильным, с длинными когтями и острыми клыками. По ночам она выходила и убивала тех, кому не посчастливилось оказаться в замке и поблизости. В итоге пришлось строить новый замок, подальше от старого. Фольтест отчаянно пытался найти выход из ситуации, не желая при этом убивать своё дитя — единственное, что ему осталось от возлюбленной сестры Адды. Знаменитый ведьмак Геральт из Ривии развеял нависшее над дочерью Фольтеста проклятие. Она стала умственно неполноценной девочкой, которую в то время даже не рассматривали в качестве наследницы престола.

Брендон из Оксенфурта

Горс Велен

Горс Велен — второй по величине порт Севера после Новиграда. На местном рынке можно найти практически любые товары со всех уголков света. К северо-западу от Горс Велена расположен остров Танедд. Когда-то на нём была академия Аретуза, где обучали юных чародеек и где произошёл Танеддский бунт, навеки изменивший отношения между чародеями и королями.

Брендон из Оксенфурта

Скеллиге

Острова Скеллиге — это архипелаг неподалёку от берегов Вердэна. Всего на архипелаге живёт шесть кланов. У каждого клана есть ярл, но надо всеми стоит один король, избираемый голосованием. В остальном жители Скеллиге считаются равными друг другу. На их острова обрушиваются самые жестокие морские шторма, земля здесь скудная, почти не дающая урожая. Берега островов изрезаны заливами и высокими острыми скалами. Есть всего парочка бухт, где можно высадиться на берег, зато фьордов, в которых можно укрыться, предостаточно. До Первой Северной войны у Скеллиге был крепкий союз с Цинтрой. Овдовев, королева Калантэ Цинтрийская не могла править своей страной потому, что была женщиной. Тогда она вышла замуж за Эйста Турсеаха из клана Турсеах. Уже будучи королём Цинтры и Скеллиге, Эйст пал в битве с нильфгаардцами у Марнадаля, командуя объединёнными войсками Цинтры и Скеллиге. С тех самых пор жители Скеллиге ненавидят Нильфгаард. Они не входят в состав Королевств Севера, скорее являются их союзниками. Любое судно, вне зависимости от флага, не будет в безопасности в водах Скеллиге.

Все шесть кланов ведут свой род от легендарного героя Хеймдалля. Самый могучий клан — ан Крайт, которым правит ярл Крах ан Крайт. Этому клану принадлежит северная часть крупнейшего острова архипелага, Ард Скеллига. История клана изобилует именами могучих ярлов и королей. Цвета клана — красный, коричневый и чёрный. Клан Турсеах обитает на острове Ан Скеллиг. Цвет клана — синий с медвежьей шкурой. Нынешнего ярла клана Турсеах зовут Сванриге. Предыдущий ярл, Эйст Турсеах, был королём Цинтры и Скеллиге. Легендарный пират Торгейр ан Турсеах Красный несколько раз грабил со своим товарищем-ведьмаком Гердом из школы Медведя Город Золотых Башен, столицу Нильфгаарда. Клан Броквар под предводительством ярла Удальрика обитает на острове Спикероог. Именно из клана Броквар произошли лучники, которым нет равных, но многие кланы считают их трусами после того, как те однажды покинули поле боя — слишком много тогда было врагов. Цвета клана Броквар — чёрный и серый. Клан Хеймей под управлением ярла Донара ан Хиндара обитает на Хиндарсфьялле. Здесь же находятся крупнейший храм и священная роща богини Фрейи. Донар ан Хиндар — почитаемый и терпеливый старый ярл, а его клан весьма набожен. Цвета клана Хеймей — жёлтый, чёрный и белый. Клан Димун обитает на Фаро — самом маленьком острове. Димун считается кланом самых жестоких налётчиков. Их ярл Хольгер Чернорук любит приговаривать: «Как отберёшь у кого девок и золото, сожги их дом дотла». Цвета этого клана — коричневый, чёрный и оливковый. Клан Друммонд, которым заправляет ярл Лугос Безумный, обитает на южной части Ард Скеллига. Члены клана недовольны тем, что северную часть острова контролирует могущественный клан ан Крайт. Положение в клане Друммонд зависит от искусности в ближнем бою. Цвета клана Друммонд — фиолетовый и чёрный с вкраплениями синего. Клан Тордаррох сейчас в забвении. Когда-то это был клан великолепных кузнецов и рыбаков, но не так давно с острова Ундвик их прогнал ледяной великан и целая армия сирен. Большинство членов клана сейчас живут на территории клана ан Крайт на Ард Скеллиге.

Слухи о Скеллиге

Поскольку острова находятся так далеко, многие верят распространяемым о Скеллиге слухам, что местный народ — примитивные и жестокие варвары. На самом деле это не совсем правда. Да, народ здесь суровый; по большей части заправляют всем мужчины, они же ловят рыбу и ходят в набеги. Однако женщин уважают. Море вокруг островов бурное, а потому скеллигцы за сотни лет проб и ошибок научились строить лёгкие и простые корабли. Жители Скеллиге привыкли к тому, что жизнь опасна.

Брендон из Оксенфурта

Ярл Собачья Морда

Ярл Харальд по прозвищу Собачья Морда правил кланом Тордаррох, когда на Ундвик напал ледяной великан. Харальд отправился обратно на остров, чтобы отбить его. Но от него уже достаточно долго нет никаких вестей.

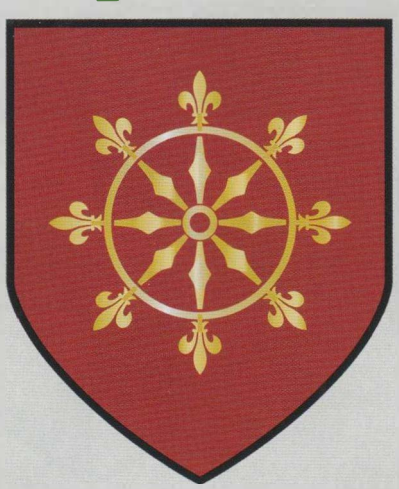
Брендон из Оксенфурта

Смерть Брана

Не так давно в мир иной отошёл Бран, король Скеллиге. Как и многие старики со Скеллиге, он решил, что хочет погибнуть в бою, а не умереть в собственной постели. Король Бран погиб в схватке с огромным медведем, вооружённый лишь ножом. После его смерти на островах Скеллиге царит безвластие.

Брендон из Оксенфурта

Ковир и Повисс



К северу от Редании расположено несколько небольших враждующих княжеств. Два самых могущественных, Ковир и Повисс, сейчас едины под управлением короля Танкреда. В войне с Нильфгаардом они практически не участвуют — только деньги Северу выплачивают. Изначально Ковир и Повисс были отданы на откуп парии реданского королевского рода, но в итоге это захолустье начало процветать после обнаружения залежей редких минералов, включая двимерит и 80 % мирового запаса золота. Король Танкред также посчитал нужным приютить чародеек, подвергаемых гонениям в Редании.

Поговаривают, что университет Лан Эксетер в столице Ковира уже давно превзошёл Оксенфурт. Лан Эксетер — красивый город, но Понт Ванис — летняя столица на берегу залива Пракседы — несравнимо прекраснее. В августе многие вельможи покидают свои летние дома и устраивают роскошные приёмы на ярко украшенных баржах, рассекающих воды Великого канала. С канала открывается прекрасный вид на летний дворец Энсенада и летние дома вельмож, горных магнатов и торговых баронов. Дома очень узкие, поскольку облагаются налогом на ширину фасада.

Вдовствующая королева Зулейка сейчас не у власти, но её влияние на Ковир и Повисс велико. Она ярая последовательница пророка Лебеды и его «Доброй книги», большую часть которой составляют здравые наставления и притчи. Говорят, что именно здравый смысл позволил этим странам выкарабкаться из весьма скользких ситуаций.

Хенгфорсская лига

Хенгфорсская лига когда-то была восточным маркграфством Ковира. Со времени отделения эта область распалась на несколько мелких княжеств, а именно Каингорн, Крейден, Маллеору и Голополье. Поскольку княжества были зажаты между Реданией и Ковиром с Повиссом, им оставалось либо сотрудничать, либо ждать аннексии. После 200 лет войн и мелких стычек король Недамир Каингорнский сумел железным кулаком объединить расколотые княжества воедино, казнив всех, кто ему перечил. В лиге процветает культ Кревы, северного божества грома. Последователи Кревы борются со злом не только в мире, но и в собственной душе. Орден Белой Розы изначально был военизированным подразделением этого культа, но впоследствии он переродился в культ Вечного Огня. Храмовникам Вечного Огня, постоянно охотящимся на нелюдей и магов, настоятельно не советуют селиться в землях лиги из-за их сотрудничества с королём Радовидом Реданским.

У многих вельмож есть зимние дома в княжестве Маллеора, известном своими горячими источниками. Король Недамир не особо любит их, но построил в этом княжестве дом для своего шурина Йогина Пьетерса, которого давно считали главой тайной полиции Недамира. Путешественники, захаживающие в снежные земли лиги, восторженно отзываются о шмальцнудельне — судя по всему, это блюдо очень похоже на жареные пончики, какими потчуют в Оксенфурте.

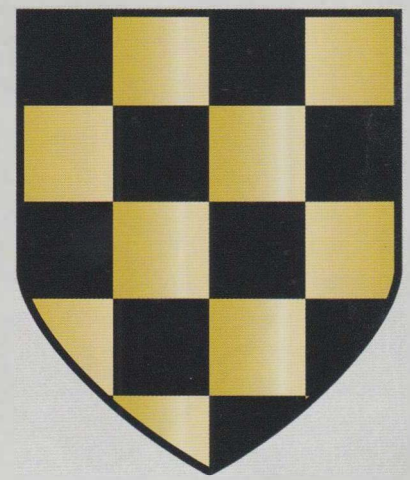
Лирия и Ривия

Небольшая страна, что окружает города Лирию и Ривию, расположена между южными отрогами Синих гор и Махакамом. Летом королевский двор собирается в Лирии, зимой — в Ривии. Здесь находится Доль Ангра, одна из немногих переправ через Яругу. До захвата Нильфгаардом правила здесь королева Мэва, которую называли «второй Калантэ» в честь могущественной и любимой народом правительницы Цинтры. Сегодня по лесам всё ещё ходят ривийские партизаны. Ривийцы известны как крепкие духом люди и необычайно умелые арбалетчики, но в то же время их считают диковатыми и неопрятными. Геральт из Ривии пусть и не был рождён там, но королева Мэва сделала его рыцарем за то, что он помог в бою против нильфгаардцев за мост через Яругу во время Второй Северной войны. По иронии судьбы, Геральт и умер в Ривии, защищая нелюдей от погрома. Скорее всего, его заколол вилами какой-нибудь деревенский олух.

Цидарис

Цидарис является преградой для морского могущества Нильфгаарда. Это прибрежная страна к северу от Вердэна, населённая независимыми моряками, всегда готовыми к бою. Цидарисом из одноимённой столицы, построенной на эльфских руинах, правит король Этайн — мудрый стратег, любитель искусства, а также самую малость пират. Королевский двор Цидариса славится своей культурой. Сюда часто приезжают артисты, в том числе известный менестрель Лютик. На западе расположен Бремервоорд — портовый город-государство, вассал Цидариса. Правит им князь Агловаль, чья жена когда-то была сиреной, если верить балладам. Абордажные сабли из Бремервоорда — любимое оружие пиратов. Цидарис давно не дружит с налётчиками Скеллиге — своих пиратов достаточно. Армия и флот этой страны внесли огромный вклад в битву при Бренне во время Первой Северной войны, а сейчас они сотрудничают со Скеллиге. Нильфгаардским кораблям, чтобы добраться до Севера, приходится преодолевать полосу препятствий между Скеллиге и Цидарисом либо рисковать в более глубоких и опасных водах.

Вердэн



История Вердэна необычна. Эта длинная полоса земли к югу от Керака расположена в устье могучей реки Яруги и может похвастать доступным и протяжённым морским побережьем. Это было бы идеальное место для торговли, если бы не лес Брокилон на востоке. Непроходимый лес дриад настолько вывел из себя короля Эрвилла Вердэнского, что тот назначил награду за скальпы дриад, тем самым восстановив против себя всех нелюдей. Во время Второй Северной войны король Эрвилл откололся от Королевств Севера и подписал мирный договор с Нильфгаардом. Это решение в Вердэне было очень непопулярно, и Эрвилла сверг его собственный сын, принц Кистрин, а потом его и вовсе убили. К счастью для страны, представители Нильфгаарда в Вердэне ни на что не годились. Оппозиция, возглавляемая теперь уже королём Кистрином, объединившись со Скеллиге и Цинтрой, вытеснила нильфгаардцев из Вердэна. К несчастью, после этого Вердэн был вновь захвачен. Ныне местонахождение короля Кистрина неизвестно.

Земли Старшего Народа

Растущая неприязнь между людьми и нелюдями — источник постоянного насилия на Севере. Конфликт людей и эльфов восходит к легенде о Ларе Доррен и Крегеннане из Лёда и к уничтожению эльфского дворца в Лок Муинне реданцами всего через пару лет после того, как эльфы согласились обучать человеческих детей магии. В Лок Муинне началась война между людьми и эльфами, завершившаяся бойней у Шаэрраведда. Нельзя сказать, что вина лежит исключительно на плечах людей: погром в Ард Каррайге, положивший конец жизням множества ассимилировавшихся эльфов и краснолюдов, был спровоцирован резнёй, устроенной скоя'таэлями в форте Лейда, что в Каэдвене.

Во время Первой и Второй Северных войн короли Демавенд Аэдирнский и Хенсельт Каэдвенский яро действовали против нелюдей. Подобный расизм всё время угрожает нелюдям, живущим в человеческих городах, — они никогда не знают, в какой момент толпа обозлённых людей вышибет дверь их дома или спалит лавку. Вопрос времени, когда люди из жадности и лицемерия придумают повод уничтожить краснолюдские семьи, заведующие банками, что поддерживают бизнес на Севере.

А вот жители Нильфгаарда вместе с их императором думают иначе. Трудно сказать, как именно живут нелюди в Нильфгаарде, поскольку на север поступают лишь крохи информации. Неизвестно, есть ли на юге цитадели нелюдей, за исключением гномьего анклава в Тир Тохаире. Но мы знаем, что эльфы и краснолюды в нильфгаардских городах, скорее всего, живут на тех же условиях, что и люди.

Нам известно, что на переговорах император Нильфгаарда настоял на том, чтобы Доль Блатанна осталась за эльфами в обмен на публичное осуждение действий скоя'таэлей и отречение от них. Было бы наивно полагать, что это не очередной коварный замысел императора с целью спровоцировать скоя'таэлей продолжать подрывную деятельность на Севере. И всё же в итоге у эльфов есть признанная родина, чего они не получили бы от Королевств Севера. Стоит предположить, что скоя'таэли помогали нильфгаардцам на острове Танедд только потому, что заключили с Империей временный союз против общего врага. Аналогичная ситуация и с участием эльфской бригады «Врихедд» под предводительством Исенгрима Фаоильтиарны в битве при Бренне на стороне Нильфгаарда. Тот факт, что Нильфгаард сдал Исенгрима и других офицеров бригады «Врихедд», только подтверждает отношение Империи к эльфам Севера — дело вовсе не в сочувствии, а в выгоде.

Люди не так сильно ненавидят краснолюдов, скорее всего, потому, что краснолюды делают вещи, нужные людям, и живут под горами в землях, которые людям не нужны. К сожалению, это не спасает краснолюдов от человеческой жестокости. Один из немногих краснолюдских оплотов в землях людей, город Верген, недавно подвергся нападению Каэдвена, и исход этой битвы пока неизвестен.

Может хоть что-то положить конец этой вражде? Что, если эльфы отступят в Доль Блатанна и позволят ненависти умереть вместе со скоя'таэлями? Что, если краснолюды уйдут под землю, где никто не будет считать их гражданами второго сорта, до тех пор пока люди не перестанут изливать страх в ненависть? Может, тогда расы смогут начать всё сначала?

Межрасовая война

Истоки межрасовой войны следует искать во временах Первой высадки. До того нет никаких упоминаний о плохих отношениях между расами. Ни стычек между гномами и краснолюдами, ни жестоких сражений эльфов с боболаками. Нет, похоже, что вражда — дело чисто человеческое. Ко времени Первой высадки гномы и краснолюды зарылись под горы. Единственным серьёзным соперником для нас были эльфы, и когда они поняли, что сражаются за свою жизнь, было уже слишком поздно. Эльфы — раса гордая, что видно в их искусстве, архитектуре, литературе и общих эстетических ценностях, но с выживанием у них всё плохо. Человеческая культура не доросла до уровня эльфской, но у нас есть настойчивость и хитрость загнанных в угол сточных крыс. Этим качествам у нас сейчас учатся скоя'таэли, но они не могут передать это знание своему народу, обитающему в Доль Блатанна. По мере того как времена становятся всё тяжелее и границы наций стираются, нелюди делаются для нас своего рода козлами отпущения за человеческую глупость и невежество.

Брендон из Оксенфурта

Махакам

Брувер Гоог

Давненько я не был в Махакаме. Чуток занят в низинах: война идёт, надо темерцев снабжать. Как-то раз я ходил туда просить о помощи для Темерии во время Второй Северной войны. Ох, мать… поверь, всё пошло совсем не по плану. Видишь ли, по большей части в Махакаме заправляет старейшина Брувер Гоог из клана Гоог. В своё время хороший был краснолюд, но сейчас это типичный старый козёл. Да, он всегда действует в интересах Махакама, но на остальной мир ему плевать. Он не против торговать с другими странами. Только если ты не махакамский краснолюд, то можешь даже не надеяться на помощь. Скажем так: военной поддержки я не получил. Ну, по крайней мере, от него. К счастью, достаточно много молодых краснолюдов вызвались сражаться за Королевства Севера.

Родольф Казмер

Первыми на Север прибыли гномы, а после — краснолюды. Случилось это примерно за 500 лет до прихода эльфов, а люди заявились и того позднее. Однако люди вытеснили гномов и краснолюдов обратно в подгорные цитадели, среди которых крупнейшая — Махакам в одноимённых горах. Люди если и приходят сюда, то только чтобы поторговать. Все знают, что железо, которое краснолюды добывают в своих горах, в особенности под горой Карбон, исключительного качества. Выкованное из этого железа оружие — лёгкое, острое и крепкое. Однако краснолюды работают не в одиночку — глубоко в шахтах обитают гномы, чьё мастерство не имеет равных. Когда-то давно, возможно, ещё до прибытия краснолюдов, гномы выковали легендарный гвихир, также известный как гномий меч. Неизвестно, как была утеряна технология изготовления этого оружия, но сегодняшние краснолюды выплавляют великолепное железо с добавлением других веществ. Затем гномы затачивают до бритвенной остроты и отделывают клинки, которые могут быть длиной в метр и весить меньше килограмма. Те, кто знает толк в оружии, клянутся, что клинки из Махакама явно сработаны по секретной гномьей технологии.

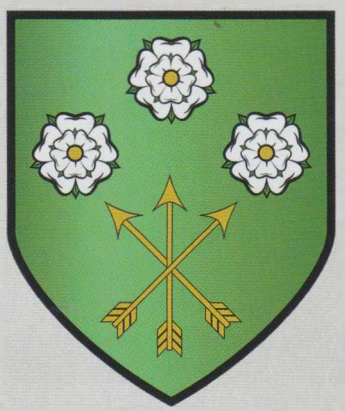
Краснолюды — гордый и упрямый народ, не позабывший свою историю и крепко держащийся за свой клан. Так-то кланов несколько, но старейшины имеют сильное влияние на все кланы, особенно старейшина Брувер Гоог из клана Гоог, что под горой Карбон. Возможно, по причине того, что им удалось сохранить родные земли, краснолюды относятся к людям нейтрально, по принципу «мы не тронем, и нас не тронут». Но когда доходит до боя, краснолюды показывают себя умелыми и очень преданными вояками. Добровольческая рать Махакама, состоящая из краснолюдов, служила в пехоте армии Королевств Севера и храбро сражалась в крупных битвах, в том числе при Бренне и Мариборе.

За пределами Махакама краснолюды всё же сталкиваются с расовыми предрассудками. Некоторые молодые краснолюды заплетают бороды в косы, чтобы отличаться от собратьев, верных Королевствам Севера, и сражаются бок о бок со скоя'таэлями в нильфгаардской армии, поскольку Нильфгаард не относится к нелюдям столь негативно. В ходе войн армия Нильфгаарда не тронула Махакам, как и дом дриад в лесу Брокилон.

Когда краснолюды покидают Махакам (уходят одни мужчины), обычно они спокойно интегрируются в человеческих городах и открывают собственное дело. Именно краснолюды создали гвинт — сложную карточную игру. Красивые, тщательно разрисованные карты для гвинта делают в Махакаме, и равных им нет. Так что краснолюдское мастерство распространяется не только на оружие. Все крупные банки на Севере являются собственностью краснолюдских семей вроде Джианкарди или Чианфанелли. Отделения этих банков есть во многих городах и странах: например, банк Чианфанелли открыл филиалы в Зеррикании и Нильфгаарде.

О краснолюдских женщинах ходит много слухов. Бороды у них куда менее пышные, да и размерами они поменьше. Возможно, вы видели краснолюдских женщин, только сами этого не знали. Неизвестно, одеваются ли они более женственно в безопасных пещерах Махакама. Но где бы вы их ни увидели, будьте осторожны: краснолюды ревностно защищают своих леди.

Доль Блатанна



Доль Блатанна, что переводится со Старшей Речи как «Долина Цветов», также называется Краем Света там, где долина переходит в Синие горы. Много сотен лет это место было домом Aen Seidhe. Когда люди прибыли в Доль Блатанна, они быстро поняли, насколько хороши эти земли: здесь обильно росли и плодоносили любые растения. Люди вытеснили Aen Seidhe в суровые Синие горы, и вскоре лик долины изменили ровные ряды человеческих пашен. Плодородная почва и обилие дичи в Доль Блатанна позволяло Aen Seidhe комфортно жить собирательством и охотой. На вершинах Синих гор всё было отнюдь не так радужно, и отступившие Aen Seidhe с трудом выживали. То, что Aen Seidhe в конце концов умрут от голода или же в отчаянии нападут на людей, было лишь вопросом времени.

В ходе Второй Северной войны Нильфгаард заключил договор с эльфами. Нильфгаард ратовал за то, чтобы Доль Блатанна вернули эльфам, за что скоя'таэли должны были продолжать терроризировать Королевства Севера. По итогам Цинтрийского мира Доль Блатанна стала княжеством Аэдирна, но без уплаты податей. Нильфгаард также согласился сдать северянам многих офицеров скоя'таэлей, которых впоследствии казнили. Людям, проживавшим в Доль Блатанна, разрешили вернуться на занимаемые ими земли, а ресурсы следовало поровну распределить между людьми и эльфами. Но, отступая из долины, люди уничтожили всё — как делали когда-то эльфы, покидая свои города. Так что людям и эльфам придётся восстанавливать долину вместе. Чародейка Франческа Финдабаир, называемая на Старшей Речи Энид ан Глеанна (Маргаритка из Долин) и признанная самой прекрасной женщиной в мире, стала королевой нового государства Доль Блатанна. Её советник — Филавандрель с Края Света, предводитель эльфов Синих гор. Говорят, что Дева Полей — эльфская богиня природы — порой появляется в долине в разных обличьях. Если она действительно там появлялась, то у нас нет сведений о том, заступалась ли она за эльфов и вредила ли людям. Чаще всего она приходит летом в сияющем облике в сопровождении оленёнка и огромного ежа. Несмотря на сравнительное спокойствие в Доль Блатанна, после Цинтрийского мира родилось совсем мало эльфских детей.

Последнее пристанище

Эльфы всегда хреново уживались с другими народами. Мы, краснолюды, вели с ними дела, а гномов они особо не трогали. Но вот… проклятье… Если говорить вкратце, то мы-то с людьми уживаемся в городах и живём неплохо. Врать не буду, это не всегда легко, но мы стараемся побольше, чем эльфы. Сейчас Доль Блатанна — последнее прибежище эльфской культуры и, скорее всего, всей их расы на Севере. Им не приходится сражаться за жизнь или беспокоиться о том, что соседи снасильничают их дочерей или повесят их самих в ночи. Проблема в том, что там места не так много — едва размером с Ковир, насколько я знаю. Посмотрим, что будет в ближайшие пару лет, но я не могу себе представить, что отношения между людьми и эльфами когда-нибудь наладятся.

Родольф Казмер

Нильфгаард

Рабство

В Нильфгаарде рабство легально, хотя долговое рабство куда более распространено, чем наследственное, особенно в сердце Империи. Люди, обвинённые в мелких преступлениях, должники и взятые под стражу провинциалы могут попасть в долговое рабство к состоятельной семье. В рабство можно угодить за что угодно, на срок от двух до десяти лет. За попытки побега рабов сурово наказывают, чтобы не допустить бунта.

Брендон из Оксенфурта

Жизнь в Нильфгаарде

Любой, кто рождён в Нильфгаарде, является гражданином этой страны. Граждане могут голосовать и избираться в сенат (хотя обычно сенатор — это представитель знати или учёный). Среди граждан Нильфгаарда есть эльфы и краснолюды, у которых свой бизнес. К нелюдям в Нильфгаарде относятся куда лучше, чем на севере, и они редко становятся жертвами погромов. Женщины могут владеть землёй или вести дела самостоятельно. В высших слоях общества всё ещё устраивают договорные браки, и вступить в ряды знати весьма трудно. Некоторые молодые женщины обучаются в Академии (не военной, это академия для учёных).

Брендон из Оксенфурта

Эмгыр вар Эмрейс владеет двумя третями известного мира. Нашим гражданам будет полезно узнать немного о жителях и культуре подвластной Эмгыру страны, поскольку если всё пойдёт плохо, то это будет и их страна.

Император Нильфгаарда Фергус вар Эмрейс первым вступил в контакт с Королевствами Севера и первым начал превращение королевства Нильфгаард в империю. Он твёрдо верил в экспансию и за годы своего правления присоединил к Нильфгаарду три провинции: Этолию, Виковаро и Геммеру.

Нильфгаард ясно заявил: примите наше правление, уважайте императора, и всё будет хорошо. Страны, сотрудничающие с Империей, получают культуру, образование, защиту, приток торговцев со всех краёв, а порой и вовсе сохраняют собственных правителей. Если же сопротивляться, то придётся платить — Темерия и Южный Аэдирн стали тому примером. Их полностью опустошили, всё ценное либо уничтожили, либо вывезли. Сама земля выжжена и изуродована.

Сделаем отступление и поговорим о нильфгаардской армии. Молодые люди благородного происхождения, отучившиеся четыре года в военной академии Маркуса Брайбана, всегда идеально одеты и по щелчку пальцев вытягиваются во фрунт. Такие становятся офицерами, а лучшие из них — частью бригады «Импера», личной гвардии императора и отряда особых войск Империи. Затем идут нильфгаардские рядовые солдаты. Их обучают сражаться, чем они и занимаются без лишних вопросов. Если молодой человек показывает высокий потенциал, он может получить повышение — его усыновят в семье военных, и он будет отрезан от всех старых связей. Ведь теперь этот молодой человек — часть военной элиты и обязан обучиться этикету и политике.

Затем идут армии провинций. Если войска под нильфгаардским знаменем устраивают поджоги, насилуют и грабят, то будьте уверены: перед вами солдаты из провинции. Они хуже обучены, менее дисциплинированы, а управляющих ими офицеров катастрофически не хватает. Важно помнить, что эти войска могут быть из недавно завоёванной и разгромленной нильфгаардцами провинции, но теперь сражаются за неё на стороне Нильфгаарда. Старайтесь держаться подальше от войск Геммеры — говорят, среди них одни безумцы и садисты.

В годы царствования Узурпатора, что управлял страной после отца Эмгыра и перед самим Эмгыром, Нильфгаард завоевал Эббинг, Мехт, Метинну, Гесо, Маг Тургу и Назаир. Жители Метинны, пожалуй, ближе всего к нильфгаардцам. У войск Метинны есть свои собственные офицеры. В армии также много народу из Гесо, поскольку зачисление в армию позволяет выбраться из этой провинции. Наибольшая проблема для Нильфгаарда — Назаир. Местная подпольная антинильфгаардская организация всегда что-то планирует. Пускай они не слишком эффективны, зато настойчивы.

На магию в Нильфгаарде смотрят несколько иначе. Любого, у кого обнаруживается магический дар, отсылают в магическую академию Гвейсон Хайль. Пока маги учатся в академии, за ними присматривает местный персонал, а по завершении обучения наблюдение ведёт тайная служба. Нильфгаард держит своих магов на очень коротком поводке.

Император извлёк урок из свержения своего отца и по сей день не спускает глаз с аристократов, следя за ними глазами тайной полиции. Эмгыр — одарённый стратег и великолепный манипулятор. Он человек суровый, всегда носит простой и скромный чёрный наряд, в отличие от своих придворных. Сейчас в его руках — большая часть Темерии, Аэдирн, Вердэн, Лирия и Ривия. И неизвестно, что будет дальше.

Империя Нильфгаард
Драконьи горы
Ковир
Северное море
Бупна
Каэдвен
Синие горы
Редания
Понтар
Цидарис
Темерия
Аэдирн
Брокилон
Вердэн
Бругге
Содден
Аруга
Лирия
Янгрен
Цинтра
горы Амелл
Огненные горы
Хакланд
Зеррикания
Назаир
Мат Турга
Тир Гохаир
пустыня
Корат
Белена
Метинна
Гесо
Сильта
Вельда
Эббинг
Мехт
Им Лебар
Геммера
Этолия
Виковаро
Нильфгаард
Альба
Великое море
Селница Бездна

Сердце Нильфгаарда

Великое Солнце

В Нильфгаарде есть только один культ — культ Великого Солнца. Это очень старая вера, и многие древние места служат свидетелями её ранней истории. Император — глава церкви, он проводит крупные ритуалы во время солнцестояний и равноденствий. Очень немногие нильфгаардцы на самом деле верят, что император — это Солнце в человеческом обличии, но ритуалы, жрецы и службы являются частью традиций, формирующих Нильфгаард.

Брендон из Оксенфурта

Тайная стража

Тайная стража императора не особо светится на публике, но те, кто в ней служит, преданны и прекрасно знают своё дело. К любому, кто сеет беспокойство в Империи, весьма скоро заявятся неприятные гости.

Брендон из Оксенфурта

После Первой высадки на наших землях появились люди, которые позднее стали нордлингами. В то время на юге уже существовал Нильфгаард. Столица Империи (также носящая имя Нильфгаард) куда больше, чем Вызима. Она стоит на берегах реки Альбы и построена целиком из мрамора и золота, за что получила прозвание Город Золотых Башен. Лишь те, кто родился в этой стране — истинные нильфгаардцы. У нильфгаардцев есть собственный язык, являющийся ответвлением Старшей Речи, и население провинций обязано этот язык выучить.

Политическая жизнь Нильфгаарда опасна и полна предательств. Доминируют в ней несколько благородных семей, борющихся за власть. Император имеет абсолютную власть при поддержке верных ему домов. Есть сенат, но редко когда его решения имеют вес. Семья нынешнего императора, Эмгыра вар Эмрейса, правила Нильфгаардом на протяжении большей части современной истории. Дед Эмгыра, император Торрес вар Эмрейс, основал королевство Нильфгаард на берегах Альбы и сделал его мощной силой, отбиваясь при этом от диких соседей из Геммеры. Сын Торреса, Фергус вар Эмрейс, стал первым императором, вторгшимся на земли Севера. Именно он создал ту Империю, которую мы знаем. Императора Фергуса в 1233 году сместил Узурпатор. Узурпатор продолжал экспансию под собственным знаменем, пока сын Фергуса, Эмгыр, не вернулся из изгнания и не сместил Узурпатора в 1257 году.

Столичные молодые люди (и некоторые молодые леди) борются за места в Академии Нильфгаарда. Успешные студенты сумеют обзавестись множеством полезных связей. Спустя два (из четырёх) года обучения студенты Академии могут попросить о переводе в Военную академию Нильфгаарда. Там их научат стратегии и тактике, а также владению оружием, верховой езде, мореходству, выживанию в дикой среде и способам допроса. Телесные наказания — обычная практика, поскольку считается, что молодые офицеры должны на своей шкуре ощутить те наказания, которые они будут раздавать. Лучшие из лучших вступают в бригаду «Импера», личную гвардию императора.

Не вся культура Нильфгаарда завязана на армию. Имперская библиотека в Академии — одна из самых известных, наравне с библиотеками Оксенфурта и Лан Эксетера. В Академию приезжают выдающиеся писатели, музыканты, учёные, философы и исследователи. Здесь создают условия для их работы, а также присматривают за ними. Тех немногих, кто проявляет талант к магии, отсылают в магическую академию Гвейсон Хайль, расположенную недалеко от столицы Нильфгаарда. Гвейсон Хайль — громадный комплекс зданий, вмещающий сотни учеников, однако обстановка там весьма скромная. За учениками постоянно наблюдают охотники на магов и стражники. Здесь учатся не только контролировать свою силу, но и повиноваться императору. Наказания жестоки, но ученики могут получить не только знания, но и хорошее положение в дальнейшем, если будут знать своё место.

Этолия

Этолия расположена на северном берегу реки Альбы, на которой стоит и столица Нильфгаарда. У Этолии есть несколько важных преимуществ, включая доступ к двум крупным речным системам и морскому побережью. Жизнь в Этолии до прихода Империи была простой: люди жили в достатке, король хотел безбедной жизни, как и его подданные. Торговля, сельское хозяйство, рыбная ловля и ручная вышивка были основными статьями дохода.

В 1216 году нильфгаардский император Фергус вар Эмрейс решил начать экспансию. Этолия, возможно, была не самой желанной землёй, но Фергусу она подходила. Напав на Этолию, Нильфгаард смёл её войска, сделав из страны пример для остальных. Император не скрывал, чего он добивается и на что готов, чтобы получить желаемое. Опоры, на которых держалась жизнь Этолии, были уничтожены, а дух жителей сломлен. За сорок лет они ни разу не подняли массовое восстание. В своей новой провинции Нильфгаард создал собственное правительство, во всём подчиняющееся сюзерену. Этолийцы уникальны тем, что разводят белобрюхую пресноводную рыбу весом в 5–7 килограмм, которая водится в реке Альба.

Виковаро

Виковаро лежит между северной границей Нильфгаарда и юго-восточной границей Этолии. У многих представителей знати есть хорошо защищённые замки в горах на востоке Виковаро. Некоторые из них были захвачены нильфгаардскими вельможами. Виковаро, как и Этолия, находится на берегах реки Альба, но, в отличие от соседа, здесь сильная и умная знать. Когда император Фергус начал действовать и знать Виковаро увидела, что случилось с Этолией, они любезно попросили разрешения присоединиться к Империи. Это позволило виковарцам жить сытно и спокойно, пока они уважают знать и Нильфгаард. Жители Виковаро дают своим детям образование, а умнейших отсылают в Академию Нильфгаарда. Эти молодые люди возвращаются домой с багажом знаний и со связями в кругу нильфгаардской знати — подобная стратегия позволяет многим выходцам из Виковаро оказаться не только в провинциальном правительстве, но и в правительстве Нильфгаарда. Сенешаль императора как раз родом отсюда. Виковарцы сумели пережить ассимиляцию в Империю и при этом всё ещё могут с гордостью сказать: «Я из Виковаро».

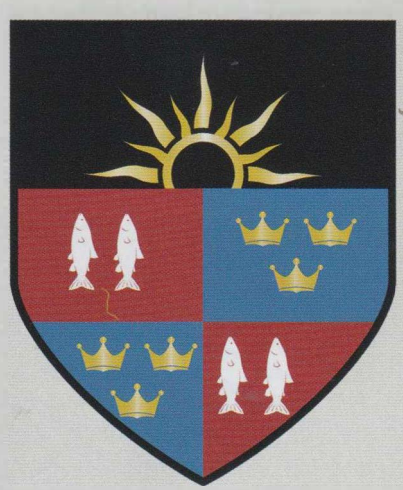
Геммера

К середине 1226 года Фергус присоединил к Империи Этолию и Виковаро. Неудивительно, что первым делом он взялся за эти страны. Запад Геммеры — степь, а восток постепенно переходит в засушливые холмы. В столь суровых условиях растут не менее суровые воины, горнодобытчики и разбойники. Только после того, как Фергус создал военные базы в Виковаро и Этолии, он обратил свой взор на Геммеру. Нильфгаард был заинтересован в бойцах Геммеры и её копях — единственном известном источнике двимерита на юге. Войска Нильфгаарда извели население Восточной Геммеры, в некоторых местах оставив лишь пару бродячих козопасов. Самые яростные жители Геммеры присоединились к армии Нильфгаарда ради добычи и возможности подраться. Вооружены они мечами-торрурами, достигающими в длину почти двух метров, что весьма подходит высокорослым геммерцам. В геммерских отрядах нильфгаардских офицеров в два раза больше, чем в других, и назначение туда — явно не из желанных. В Геммере нет крупных городов, только хорошо протоптанные просёлочные дороги, ведущие от деревни к деревне.

Эббинг

В начале похода Узурпатор обошёл стороной Мехт и напал на Эббинг, служивший более привлекательной целью: это крупная малонаселённая область, ресурсов в которой куда больше, чем в Мехте. Благодаря сети рек в Эббинге столь же болотистая почва, как и в Темерии. Там, где болота высушены, земля весьма урожайна. Нильфгаард воспользовался соперничеством за престол между четырьмя наследниками. В армии Эббинга назначения распределялись по социальному статусу, а не по компетентности, поэтому в реальной войне страна понесла огромные потери. Разве что знать не гибла: вельможи попросту бежали с поля боя. Народ так устал от продолжительного политического хаоса, что предпочёл не бунтовать, а приспособиться к новой политической ситуации. Эббинг не создаёт Нильфгаарду проблем, так что по большей части провинция живёт самостоятельно. Впрочем, коррупции тут достаточно до сих пор. На заметку путешественникам: не советуем заезжать в Клармон. Город этот известен тем, что там устраивают бои без правил для увеселения преступников и развращённой знати. Слухи о боях с аардварками не подтверждены.

Мехт



Большинство жителей Мехта обитают в западных лесах и вдоль рек. Несмотря на высоту и неприступность гор Тир Тохаир на востоке, некоторые купцы установили торговые отношения с одним из последних гномьих городов в глубине Тир Тохаира. Торговцы покупают у гномов изысканные произведения искусства и ремесленные изделия. Через два года после захвата Эббинга Узурпатор понял, что не может продолжать наступление на Север, оставляя Мехт в тылу. Битва была короткой. Узурпатор усадил на трон Мехта свою марионетку. Гномы же отступили в горные крепости, иначе их заставили бы ковать для Империи оружие и броню. Когда Узурпатора свергли, короля Мехта вызвали в Нильфгаард для личной беседы с Эмгыром вар Эмрейсом. С тех пор он твёрдо придерживается политики Нильфгаарда. В Мехте есть три подпольных повстанческих движения, которыми руководят местные принцы. Если бы они хоть разок попробовали объединиться, то доставили бы Империи массу неприятностей.

Метинна

Две трети Метинны занимает равнина Маг Деира. Дети в Метинне практически рождаются в седле. Огромные фермы, где выращивают коров и метиннских пони, — дело привычное. Метиннские пони обычно белого цвета, необычайно крепкие, устойчивые и умные. Говорят, изначально эта порода появилась в дельте реки Вельды между Метинной и Гесо. Местные пастухи круглый год живут в суровых условиях, заботясь о стадах лошадей, что кочуют по дельте. Подобная жизнь делает из них великолепных наездников. В дельте расположено множество винодельческих хозяйств, самое известное из которых — Метиннская Роза. Это доступное вино, которое некоторые называют столовым, пьют чуть ли не во всех провинциях. Жители Метинны гордятся своим вином, и случись так, что будут проезжать здесь любители вина из Туссента, их дискуссия о напитке, скорее всего, выльется в спор на повышенных тонах, а то и вовсе в дуэль. Король Метинны платит подать Нильфгаарду, зачастую лошадьми и наездниками.

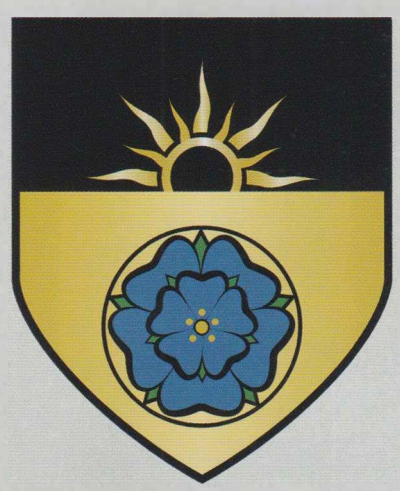
Гесо

Понимая неизбежность захвата, барон Гесо сдался Нильфгаарду — как минимум временно. Когда небольшая армия прибыла в страну для установления оккупации, барон думал, что сможет диктовать свои условия. Город Глысвен, также известный как Бела Речка, — пример того, что случается, если пытаться так поступить с Нильфгаардом. От поселения осталось всего десять хижин, часть палисада и корчма. Местное население было уничтожено, и на его место посадили нильфгаардских крестьян. Жители Гесо боятся нильфгаардцев, а потому управление перешло к мелким вельможам да главарям преступных организаций. Дороги в Гесо небезопасны — разбойники и работорговцы свободно расхаживают здесь. Особенно недобрая слава у тракта, некогда известного как Дорога Вельды, в честь реки, вдоль которой он идёт, отделяя Гесо от Мехта. Сейчас же этот путь зовут Бандитской дорогой. По нему можно добраться до города Лоредо, также известного как Бандитское Логово. Здесь разношёрстный народ, от крестьян до работорговцев, может отдохнуть, пополнить запасы и продать награбленное.

Маг Турга

Маг Турга — небольшое изолированное высокогорье между горами Амелл и Тир Тохаир. Земли эти суровы, покрыты густым лесом с жуткими чудовищами и опасными обрывами. Благодаря постоянному источнику топлива это место прекрасно подходит для переплавки руды из Бельхавена, что на северо-востоке. Рядом находится перевал Теодуль, что позволяет переправиться из Назаира в Заречье и Стоки. Сейчас Маг Турга поставляет древесину нильфгаардскому правительству Цинтры, Назаира и Ангрена. Местные жители предпочитают держаться кланами и не так быстро готовы довериться чужакам. Но, по слухам, краснолюды начали раскопки у подножия местных гор. Маг Турга стала частью Империи мирным путём, чему Империя была только рада — воевать в диких лесах и высоких горах было бы затратно как по времени, так и по человеческим ресурсам. Плавильни расположены преимущественно в городе Тергано. Город грязный, но крупнейший в Маг Турге. Продвигаясь глубже в лес, лесорубы всё чаще натыкаются на области, где полно огромных, похожих на пауков главоглазов, из-за чего цены на древесину растут.

Назаир



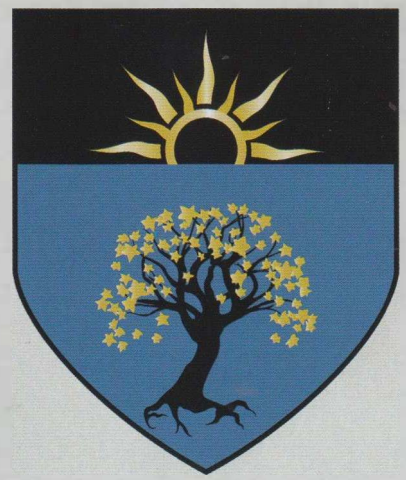
Назаир — прекрасная страна, во многом похожая на Туссент. Несколько лет тому назад князь Адам Назаирский решил изменить течение реки Сансретур, совершенно не подумав о том, что река течёт не только через Назаир. А главное, он позабыл, что русло реки идёт ещё и через долину Сансретур, самый ценный винодельческий регион Нильфгаарда. В результате многие виноградники и сады превратились в мрачные болота и топи. Не так давно Нильфгаард захватил Назаир в результате необычайно тяжёлой битвы. С тех пор в стране было несколько восстаний. Радикалы всё ещё строят планы, сидя по тавернам и нося в петлице голубую назаирскую розу — этот великолепный цветок можно найти только в Назаире. Ростки этого растения зачастую вывозят контрабандой, чтобы после продать по заоблачным ценам. Одно из самых привлекательных мест в Назаире — озеро Муредах, на берегах которого расположено несколько прекрасных летних домов знати. Большинство их хорошо защищены. Назаирская керамика искусно украшена, это ходовой товар в крупных городах.

Княжество Аттре

Княжество Аттре лежит к югу от столицы Цинтры. Несмотря на расположение на побережье, большая часть территории княжества жаркая и засушливая. Даже после захвата Нильфгаардом Аттре остаётся вассалом Цинтры. Последний цинтрийский правитель, князь Виндхальм, пытался поднять восстание против Нильфгаарда, но в итоге его схватили и в назидание другим публично и мучительно казнили. С тех пор большая часть знати Аттре встала на сторону Нильфгаарда.

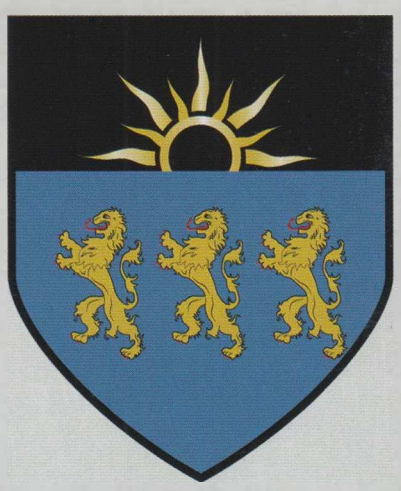
Брендон из Оксенфурта

Ангрен



Ангрен — крупная малонаселённая провинция. Большинство жителей промышляют добычей «ангренского золота» — кедра, платанов и сосен. Если вы не лесоруб, то делать вам здесь особо нечего. Даже те, кто здесь живёт, избегают топей Ийсгит, расположенных в нижнем Ангрене: они покрыты густыми лесами, где живут огромные крапауки и хищные растения, способные целиком проглотить человека. Когда-то здесь, в лесу Каэд Дху (что переводится как Чёрная роща), был круг друидов, но от них уже давно не было вестей. На реке Яруге расположен посёлок лесорубов Кедровая Низина, где брёвна распиливают на лесопилке или же сплавляют в виде плотов в более крупные южные посёлки. Не так давно на больших лесопилках стали делать из стружки хорошую и дешёвую бумагу. Местные жители не торопятся дружить с новоприбывшими, но в лесах и на лесопилках всегда найдётся работа. Городок Заречье, что в западной части Ангрена, служит одиноким островком культуры. Город этот находится между Яругой и Стоками, и здесь проживает большая часть населения.

Цинтра



В умах жителей Цинтры ещё свежи воспоминания о тех временах, когда они вели морскую торговлю и переправляли свои товары по реке Яруге. В 1263 году Нильфгаард направил войска в Цинтру. Все надеялись, что император Эмгыр вар Эмрейс будет миролюбивым соседом, но ожидания не оправдались. Король Эйст Турсеах погиб в бою, а поскольку он был ещё и королём Скеллиге, то островитяне стали непримиримыми врагами Нильфгаарда. Когда армия Империи окружила замок Цинтры, королева Калантэ сбросилась со стены. Калантэ была умной и сильной женщиной, правившей в течение трёх поколений. С её смертью цинтрийцы пали духом. Эта битва стала известна как Резня в Цинтре. Единственная надежда для жителей Цинтры — внучка Калантэ Цирилла. Она пропала в ходе битвы, но появилась вновь, выйдя замуж за императора. В Цинтре сидит король-марионетка, получающий приказы напрямую от императора, что правит Цинтрой от имени императрицы. Недовольство в Цинтре порой подстёгивает людей на контрабанду товаров в другие пострадавшие страны Севера.

За пределами

До сих пор мы говорили о том, что большинство считают «известной частью мира». Но исследователи и торговцы уже давно знают, что мир куда больше, чем кажется, хотя другие земли и окружены ореолом таинственности.

На западе находится Великое море. Нам известно, что за ним расположен Офир. Северяне порой торгуют с Офиром, но я никогда не слышал, чтобы туда кто-то плавал. Подробнее я расскажу об этом позже.

На берегах фьордов Великого моря к северу от Редании находятся маленькие королевства Драконьих гор. Севернее Редании и Каэдвена расположены Ковир, Повисс и Хенгфорсская лига, но ещё дальше, за ними, лежит огромная неизвестная и некартографированная территория, называемая Дальним Севером.

На юге расположена империя Нильфгаард. Неизвестно, как далеко на юг она тянется и что находится с другой стороны. Надеюсь, когда станет поспокойнее, мы сможем обменяться информацией с Академией Нильфгаарда, чтобы заполнить эту прореху в знаниях.

На востоке высятся Синие горы, формирующие восточную границу Каэдвена. За Синими горами лежат непроходимые болота, кишащие чудовищами и болезнями. К югу от этих мест расположен хребет Тир Тохаир, который служит восточной границей нильфгаардских провинций. Впрочем, граница эта не настолько непреодолима, как великая пустыня Корат, что расположена за Тир Тохаиром. Говорят, здесь никогда не идёт дождь — потому Корат и называют Сковородкой. Здесь только ровная бурая земля и никаких растений и живности, кроме гигантских скорпионов и муравьиных львов. По слухам, в пустошах видели заброшенные здания, но подтверждения этому у меня нет. За Тир Тохаиром и пустыней Корат лежат таинственные земли Хакланда и Зеррикании.

Дальний Север

К северу от Ковира и Повисса, севернее Хенгфорсской лиги, за Драконьими горами лежит Дальний Север. По большей части там тундра и непроходимые леса — земли, где невозможно ничего выращивать. В старых сказаниях говорится о белых драконах на Севере, предположительно спустившихся с Драконьих гор. И при этом нам известно, что люди там живут. Вырезанные из кости или мрамора фигурки животных порой появляются в Ковире и Повиссе. Некоторые полагают, что эти фигурки имеют религиозное значение — своего рода «жертвоприношения» для хорошей охоты.

Брендон из Оксенфурта

Зеррикания

Зеррикания — страна, о которой не так много известно. Расположена она на юго-востоке, за великой и ужасной пустыней Корат. Ходовые товары из Зеррикании порой появляются на наших рынках, скорее всего проходя по длинной цепочке перекупщиков. Говорят, зерриканцы поклоняются легендарному золотому дракону по имени Зеррикантермент, чья чешуя горит подобно океану на закате. Правит этими землями королева.

Местные татуированные женщины-воительницы учатся сражаться с пелёнок. Вооружены они зерриканскими саблями и луками-зефарами, сделанными из отполированного рога антилопы. В Зеррикании немало алхимиков, особенно тех, кто создаёт алхимические бомбы. Зерриканские огненные скорпионы, из которых Нильфгаард и сейчас поливает зелёным огнём Вызиму, созданы по чертежам и с использованием алхимии из Зеррикании.

Земли эти жаркие, а вдали от городов бродят дикие животные вроде тигров, которых мы можем видеть только в странствующих зверинцах. Но куда страшнее разные гады вроде гигантских пауков, которые охотятся на слонов, или мух, которые откладывают яйцо вам в голову, чтобы личинка кормилась мозгами.

Офир

Офир — практически неизвестная страна за Великим океаном. Мы полагаем, что там несколько наций живут на огромной равнине, а потому любят лошадей, ценят их и постоянно на них скачут. Говорят, у них даже есть порода лошадей с чёрно-белыми полосками. В бой офирцы идут с саблей — тонким изогнутым мечом — и большим бронзовым щитом. Ещё говорят, что офирцы необычайно терпимы к другим культурам. Известно, что Офир торгует с Реданией, и корабли оттуда периодически швартуются в Новиграде. Торгуют они оружием, расшитой одеждой и предметами роскоши вроде благовоний и латунных или золотых украшений. Лошадей офирцы не продают — уж слишком нервные скакуны, да и путешествия по морю не переживут. Я как-то слышал о потасовке, когда принц Офира прибыл в Реданию, чтобы жениться на благородной женщине — видать, для заключения торговой сделки, но информацию об этом событии найти трудно. Столь прибыльную торговую монополию действительно стоит защищать. Несколько экспедиций отбыли в поисках Офира, но ни одна так и не вернулась — неизвестно, погибли ли они или просто решили остаться в Офире.

Влиятельные союзы

На войне те, кто участвует в битвах, — это воины, все остальные — жертвы. Последние живут в постоянном страхе и неуверенности. Чувствуете ли вы себя в безопасности на родине? Что будет, когда война придёт в ваш город? Чтобы избежать неопределённости и защитить свои интересы, некоторые присоединяются к силам, независимым от королевских армий.

Стать частью союза может быть как просто, так и тяжело. Чтобы стать ведьмаком, вам нужно просто быть маленьким мальчиком, оказавшимся в подходящем месте (или в неподходящем, в зависимости от вашего взгляда на жизнь) в подходящее время. Но в случае скоя'таэлей или Двурогой Луны необходимо сначала найти их представителей и пройти инициацию, в ходе которой организация убедится, что вы не шпион.

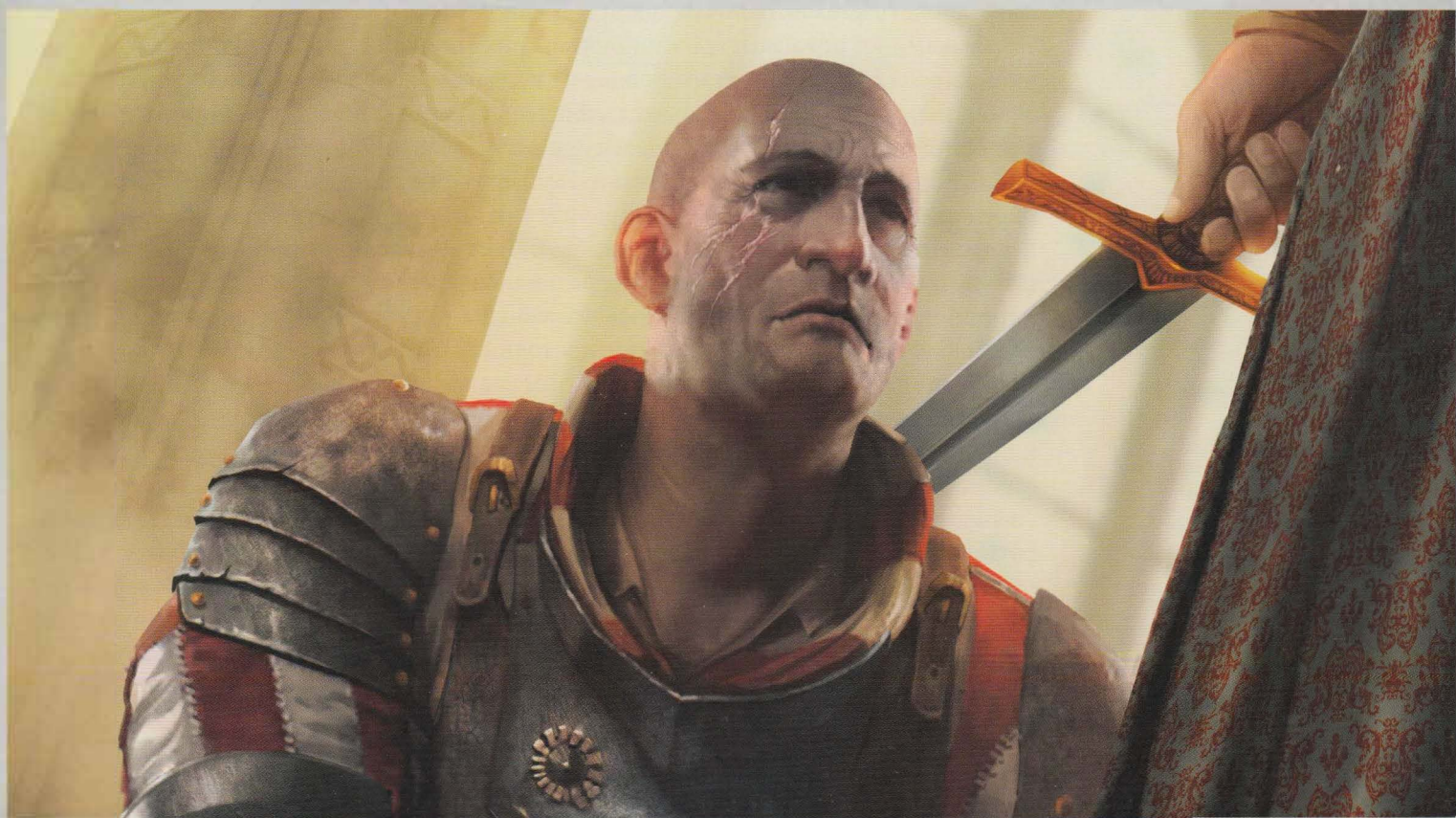
Союзы дают преимущества. Ведьмаки быстрее, сильнее и выносливее обычных людей. Маги орудуют не только заклинаниями, но и людским страхом, что дарует им уважение окружающих. В лице скоя'таэлей вы получите бесстрашных союзников, которые вас никогда не подведут: хороший друг дороже золота.

Но за всё нужно платить. Кошачьи глаза ведьмаков, позволяющие видеть в темноте, также выдают их суеверным селянам, считающим, что и сами ведьмаки — чудовища. Охотники на ведьм с двимеритовыми оковами могут заручиться поддержкой селян, но в городе они будут первостепенной целью для любого мага. Вы можете нажиться, будучи гавенкаром, но кто-то из своих вам позавидует или же командир решит, что не хочет вам платить, а то и вовсе вас поймают солдаты и повесят. Вне зависимости от союза, можно как получить преимущества, так и погибнуть.

Пересечение границ

Мне как-то пришлось переходить через границу из Каэдвена в Реданию. Вдоль Пустульских гор шла дорожка, на обоих концах которой стояло по сборщику податей: один с реданским орлом и жаровней Вечного Огня, второй с проклятым каэдвенским единорогом и перекрещёнными молниями Кревы на гарде. Как оказалось, я пошёл по крупному торговому пути через Пустульские горы, где каждая из сторон хочет заработать деньжат на прохожих и проезжих. Мне удалось оттуда по-быстрому слинять, когда эти двое решили друг дружку мечами пощекотать, хе-хе.

Родольф Казмер



Ведьмаки

Братство

Часть ведьмаков пережила нападение на их крепости и последующую ненависть людей, но большинство выживших бежали в горы и за море, чтобы спастись от преследований или в поисках работы. Большинство ведьмачьих крепостей обветшали или же вовсе разрушены временем и природой. Несмотря на это, найти других ведьмаков реально, просто их очень мало. Как и в случае с ведьмачьими школами, многие старые ведьмаки могли вернуться в ранее покинутые крепости, поскольку сейчас вновь нужны охотники на чудовищ.

1500 лет тому назад мир изменился. Сопряжение Сфер открыло двери между мирами, впуская магию. А вместе с магией появились и тысячи разных чудовищ, невиданных ранее, — так называемые «реликты» Сопряжения. Когда люди пришли в эти земли, они построили стены и крепостные валы, выжгли леса и траву вокруг городов, чтобы видеть приближение тварей. Путешествовали люди только днём и большими группами.

Люди начали пользоваться магией, называя себя чародеями или магами. Двое самых могущественных, легендарный Альзур и его учитель Косимо Маласпина вывели искусственную расу ведьмаков для охоты на чудовищ. Чародейка Карла Деметия Крест описала весь процесс в книге «Испытание травами и иные тайные ведьмаков практики, собственными глазами наблюдавшиеся», и доступна эта книга была лишь магам. Процесс превращения оказался крайне болезненным, и лишь часть испытуемых выживала. Вопреки слухам, чародеи не крали детей для создания из них ведьмаков: благодаря войнам, болезням и чудовищам сирот и беспризорников было предостаточно.

Чародеи давали детям алхимические зелья, провоцировавшие генетические мутации, кормили их по особой диете и подвергали суровым тренировкам как их тело, так и разум. Процесс мутации, начинавшийся с Испытания травами, длился несколько дней. Об успешных испытаниях на девочках или нелюдях записей нет. Те, кому удавалось пережить непрекращающуюся лихорадку, тошноту и кровотечения, становились совершенно другими существами.

Самый очевидный признак трансформации — кошачьи глаза, позволяющие ведьмакам видеть в темноте почти как при дневном свете. Глаза и выделяют их из толпы. Ведьмаками не рождаются, а становятся, так что все ведьмаки стерильны. Необычайно крепкий иммунитет позволяет не поддаваться болезням, а также продлевает ведьмакам жизнь. Они становятся сильнее, быстрее и крепче, чем обычные люди. Ведьмаки обладают небольшими магическими способностями (их достаточно, чтобы сотворять так называемые «знаки») и сверхъестественным умением чувствовать окружающую обстановку. Мы забрали у них человечность и дали взамен оружие против «реликтов» Сопряжения, чтобы нам самим не пришлось этим заниматься. В те тёмные времена все восхваляли ведьмаков как защитников человечества, но по мере того как чудовищ становилось всё меньше, люди стали забывать о назначении ведьмаков. Сегодняшние ведьмаки постоянно странствуют, чтобы найти заработок. Традиции ведьмаков не позволяют им сражаться с людьми ради денег. Цены на убийство чудовищ снизились: люди сейчас куда больше боятся войны, чем накеров или вампиров. Сегодня, когда люди смотрят на ведьмака, они видят лишь могущественное и опасное создание, в человечности которого есть сомнения. Но чудовища ещё существуют. Ведьмаков осталось не так много, а вот чудовищ стало побольше, хоть и недостаточно, чтобы заставить население паниковать. Крестьянам сейчас обычно нечего терять, да и заплатить нечем, так что они с куда большей вероятностью сами пойдут с вилами на чудовище. В те времена, когда чудовища и чудовищные последствия магических экспериментов были обычным делом, существовало пять ведьмачьих школ: Волка, Кота, Грифона, Змеи и Медведя, которые различались медальонами в форме головы соответствующего животного.

Школа Волка

Крепость школы Волка, Каэр Морхен, сокрыта в Синих горах Каэдвена. Отсюда происходят ведьмаки, о которых мы более всего наслышаны. Они орудуют мечами, нанося сильные удары, характерные для охотников на чудовищ. Я слышал, что ведьмаков этой школы осталось всего пятеро или четверо. Легендарный Геральт из Ривии как раз принадлежит к школе Волка. Сказания о его приключениях настолько фантастичны, что многие из них могут быть плодом воображения бардов. Устроенный горожанами погром изрядно повредил крепость, да и многие ведьмаки при этом погибли.

Школа Кота

Пожалуй, именно благодаря представителям школы Кота появились недоверие и ненависть к ведьмакам. Их метод создания ведьмаков отличается от других школ, в результате чего зачастую получаются нестабильные и кровожадные индивидуумы. Крепости у них нет, они путешествовали караваном Дин Марв. Стиль школы Кота — быстрый и лёгкий, разработанный на основе эльфского стиля боя. Этих ведьмаков уже и ведьмаками-то не считают — когда чудовищ стало меньше, представители школы Кота стали брать заказы на убийство людей. Их присутствие лишь усиливает страх и ненависть, что к ведьмакам испытывают люди. Неизвестно, существуют ли ещё ведьмаки школы Кота, и похоже, что их караван распался.

Школа Грифона

Крепость школы Грифона, Каэр И Серен, располагалась на севере, на границе моря и Драконьих гор. Другие школы уважали Грифонов за изучение магии и стиль боя, созданный для противостояния нескольким противникам. В школе Грифона улучшали существующие ведьмачьи знаки. К сожалению, эта школа сильно пострадала из-за обвала, что убил многих ведьмаков. По слухам, группа магов обозлилась на ведьмаков школы Грифона, когда те отказались поделиться важными магическими фолиантами из своей библиотеки, и в отместку чародеи вызвали обвал.

Школа Змеи

Крепость школы Змеи, Гортур Гвед, по слухам, расположена на хребте Тир Тохаир, неподалёку от Нильфгаарда. Стиль боя школы Змеи включает запутанные и непредсказуемые движения. Ведьмаки этой школы носят при себе парочку клинков поменьше, также называемых «клыками», которые зачастую отравлены. Из всех групп ведьмаков эти, пожалуй, самые чуждые и скрытные. После того как Узурпатор безуспешно попытался захватить школу Змеи, нильфгаардская армия уничтожила их крепость, и ведьмаки этой школы ушли. Лето из Гулеты работал на Эмгыра вар Эмрейса, пытаясь вновь заслужить благосклонность Нильфгаарда к школе Змеи.

Школа Медведя

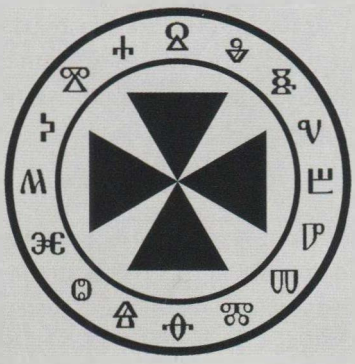
Крепость школы Медведя, Хэрн Кадух, располагалась в горах Амелл. Ведьмаки этой школы носили тяжёлую броню, более гибкую, чем латы. Скорее всего, с краснолюдами и гномами гор Амелл у них было некоторое взаимопонимание. Очевидно, что сражаться с ведьмаками школы Медведя было ужасно трудно: они были необычайно сильны и выносливы. Однако когда ведьмаки этой школы несколько раз подряд провалили контракт на уничтожение группы вампиров, население истерзанных войной провинций обозлилось, что вылилось в бунт. По слухам, крепость школы Медведя до сих пор стоит где-то в горах.

Школа Мантикоры

Слыхал я про шестую ведьмачью школу — так называемую школу Мантикоры. Правда, рассказывал мне про неё один пьяный путешественник в корчме, так что тут уж не проверишь. Говорил что-то про мантикору за пустыней Корат или что-то в этом роде. Но мне стало интересно. Любопытно ведь, какие там ведьмаки в землях, где боевые бабы расхаживают с кривыми мечами, где золотые драконы и прочая невидаль.

Родольф Казмер

Маги



Как и многое в этом мире, магия благоволит людям. Только люди и некоторые эльфы являются **Истоками** — теми, кто рождён с магическими способностями.

Люди пристрастились к магии как к своего рода способу мести. Многие не-маги считают магов высокомерными, эгоистичными и жадными до власти. На самом деле это просто самые заметные из магов. Маги живут среди нас, всюду. Селянка-целительница может быть магом. Девочка, что очень хорошо находит всякие вещи, может быть магом. Люди могут управлять «силой» множеством различных способов и с разной эффективностью. «Тогда почему же, — спросите вы, — у магов такая дурная репутация?» Потому что самые одарённые обучаются в специальных школах: Аретузе (школе для девочек), Бан Арде (школе для мальчиков) и нильфгаардской академии Гвейсон Хайль. Окончившие эти учебные заведения могущественные чародеи считают себя выше всего остального мира. Они редко используют силу во благо простых людей. Маги становятся советниками королей, но в критический момент всегда выберут собственное благополучие, а не благосостояние короля и страны.

Первой организацией великих магов было Братство Чародеев, основанное в восьмом веке. Управлял им Конклав, пытавшийся заставить всех магов следовать общему кодексу. Это положило начало войне между магами. По её окончании параллельная организация, известная как Высший Совет Чародеев, присоединилась к Братству. Занималась она по большей части магическими экспериментами и исследованиями. В итоге внутри Конклава был создан Капитул, имевший больший авторитет. К тому времени чародеи (как мужчины, так и женщины) были советниками большинства правителей Севера.

На общем собрании Совета на острове Танедд лояльные королям и Конклаву чародеи внезапно устроили бунт. До них дошли слухи, что некоторые маги решили (за подкуп, по словам некоторых) встать на сторону Нильфгаарда и захватить Конклав. Верные чародеи взяли под арест столько заговорщиков, сколько могли, заковав их в двимерит. Но держать это событие в тайне долго не получилось, и вскоре начался хаос. События на острове Танедд уничтожили Братство, и многие чародеи были изгнаны из королевских дворов из-за подозрений в участии в заговоре.

Вскоре после этого Филиппа Эйльхарт, бывшая советница короля Редании, втайне сформировала Ложу Чародеек. Это должна была быть исключительно женская организация, созданная с целью защиты и улучшения магии, а также чтобы противодействовать событиям, что так сильно подорвали престиж чародеев. В отличие от прежних организаций, Ложа была куда более скрытной. Во время переговоров представителей четырёх крупных государств и Нильфгаарда в Лок Муинне оказалось, что ведьмак Лето из Гулеты из школы Змеи был нанят Ложей для убийства королей четырёх наций. Ему удалось прикончить короля Демавенда Аэдирнского и короля Фольтеста Темерского и — непреднамеренно, а может, и сознательно — уничтожить Ложу.

Эльфские учителя магии

Широко известно, что у эльфов есть магическое наследие. Возможно, они держат свои магические познания при себе. Очевидно, что люди и эльфы друг друга не любят. Также возможно, что сила покидает эльфов, поскольку их становится всё меньше. После Первой высадки люди отправили 200 выявленных детей-истоков к эльфам для обучения. Но подобная практика была недолгой.

Брендон из Оксенфурта

Мирт

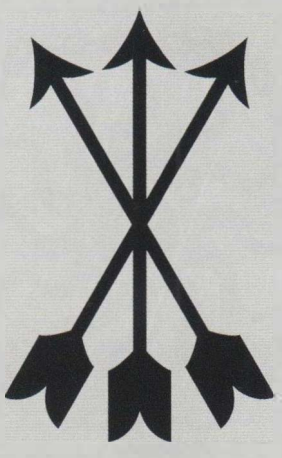
Первым средоточием магической силы, о котором нам известно, был город Мирт. Существовал он до того, как отношения между людьми и эльфами окончательно испортились. К несчастью, Мирт уничтожила Фалька, принцесса Темерии и дочь короля Вриданка, в ходе своего восстания.

Брендон из Оксенфурта

Гавенкары

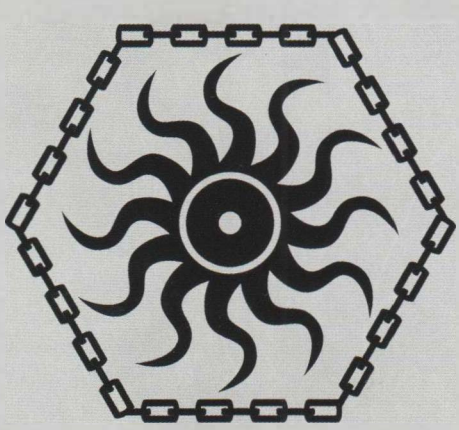
Несмотря на разрушения в Темерии и Соддене, всегда есть те, кто зарабатывает на царящей вокруг неразберихе. Там, где идёт война, сначала появляются стервятники, потом волки и орлы, и всегда приходят гавенкары. Эти мародёры объявились в Соддене, пользуясь тем, что скоя'таэлям постоянно нужны припасы. У скоя'таэлей не так много безопасных укрытий, особенно после того как многие эльфы ушли в Доль Блатанна. А уж ассимилировавшиеся эльфы рискуют жизнью, даже если их просто увидят рядом со скоя'таэлями. Монеты, самоцветы, украшения, хорошие меха, добротные лошади, украденные или забранные у мёртвых dh'oine, — гавенкары принимают в оплату только самые ценные и легко перевозимые богатства. Они тайно предоставляют услуги всем, кто в состоянии заплатить, но если при них вы похвастаетесь слишком большим богатством, скорее всего, вам не жить. Также стоит быть осторожнее, если у вас есть повозка: поскольку гавенкары постоянно в пути, чтобы их не поймала армия, повозки для них — самая необходимая вещь. За деньги они готовы на что угодно, вплоть до убийства своих собратьев. Их лекари бродят по полям боя, разыскивая раненых и предлагая лечение в обмен на все их богатства. Торговцы обшаривают поле в поисках оружия и тел, с которых можно снять броню для перепродажи. Отчаявшиеся селяне могут обменивать наконечники стрел и окровавленную одежду на еду, но если окажется, что они таким образом зарабатывают, дело их быстренько прикроют. Гавенкаров легче всего найти на пустынных перекрёстках или в оставшихся после войны кирпичных строениях. Некоторые верят, что гавенкары — ветвь организованной преступности, но нет никаких свидетельств того, что гавенкаров где-то защищают или что кто-то за них мстит.

Скоя'таэли



Полагаю, появление скоя'таэлей было неизбежно. Сотни лет после Первой высадки эльфы отступали. Из-за долгой жизни люди казались им просто помехой. Примерно 200 лет назад эльфы продолжали отступать, но принялись при этом, оставляя свои великолепные мраморные города и дворцы, разрушать их до основания. Так много молодёжи погибло в ходе восстания Аэлирэнн, что многие эльфы попросту перестали думать о будущем. Выбор у них был невелик: попытаться жить рядом с людьми как граждане второго сорта или отступить в суровые Синие горы. Гордыня не позволяла им сделать первое, а второе казалось смертным приговором. Злость и разочарование породили скоя'таэлей — небольшие партизанские отряды, по большей части состоящие из эльфов, но были среди них и краснолюды, и низушки. Многие партизаны носят беличьи хвосты на шапках, от чего их имя и появилось — скоя'таэли, или «белки». Они живут собирательством или торгуют с гавенкарами. Когда дело доходит до боя в лесу, скоя'таэлям нет равных. Появились эти отряды вскоре после Первой Северной войны. Они убивали людей и терроризировали небольшие поселения, воспламеняя страх и ненависть, и даже нападали на ассимилировавшихся нелюдей. После изгнания из Доль Блатанна, родной земли эльфов, скоя'таэлям остаётся лишь убивать dh'oine. Император Нильфгаарда уступил Доль Блатанна королеве эльфов Франческе Финдабаир на том условии, что королева не будет поддерживать скоя'таэлей и не даст им вернуться домой — чтобы они были вынуждены сражаться. Теперь их ведут отчаяние, злость и безысходность.

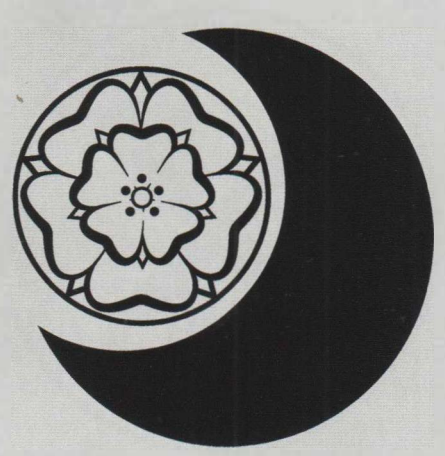
Охотники на магов



Немногие северяне знают об охотниках на магов, чья задача — ловить незарегистрированных магов в империи Нильфгаард и отвозить их в столицу. Охотники не орудуют в зонах боевых действий. В ходе Второй Северной войны чародеи Севера были той ещё занозой для императора. Их нейтрализация стала приоритетом — кого-то он сумел переманить на свою сторону, а другим изрядно подпортил репутацию. Нам известно, что нильфгаардских магов держат под жёстким контролем, однако сейчас Нильфгаард занимает куда бóльшую территорию, чем раньше. Как обстоят дела с магами в провинциях? По мере того как страны присоединялись к Империи, некоторые маги по своей воле отправлялись в магическую академию Гвейсон Хайль и регистрировались. Другие же, особенно в Назаире и Геммере, решили этого не делать. Во время правления Узурпатора была создана организация нильфгаардских охотников на магов. Основателем этой организации стал Исайя Коегоорн, дальний родственник знаменитого генерала. Узурпатор созвал самых успешных владельцев шахт и предложил эксклюзивный контракт тому, кто сможет обнаружить самую крупную двимеритовую жилу. Металл, подавляющий магию, изначально добывали в Ковире и Повиссе, а на юге он встречался куда реже. Несмотря на предложение Узурпатора, только одна жила была обнаружена к югу от Яруги, в Геммере.

Охотники на магов путешествуют парами и имеют при себе двимеритовые ошейники и наручники. В свои ряды они берут суровых и жестоких людей, с подозрением относящихся к магии. Мало кто задаёт им вопросы о методах охоты на магов, если только это не касается гражданских. Для обеспечения сотрудничества с населением им запрещено причинять вред гражданским, разве что по приказу императора.

Двурогая Луна



Даже на Севере некоторые знают о голубой розе, что растёт только в Назаире. Этот цветок давно стал символом назаирского патриотизма, и те, кто регулярно носит его в петлице, хорошо известны нильфгаардской разведке. Правда, пока что разведка нашла лишь пламенные речи. Порой на Севере слышны вести о Двурогой Луне — провинциальной повстанческой группировке. Предположительно зародилась она в Назаире, но, скорее всего, её сеть расползлась по многим провинциям, особенно тем, что на берегах Великого моря. Конечно же, любой, кто связан с подобной группой, будет арестован по обвинению в предательстве и казнён. Тот факт, что нам на Севере известно об использовании Двурогой Луны в качестве пароля, вероятно, говорит о том, что организация эта уже переименована. Мы не слыхали о восстаниях, связанных с Двурогой Луной, но, скорее всего, эта организация сейчас набирает силу по всей Империи, особенно в недавно захваченных провинциях вроде Ангрена, Соддена и Цинтры. Похоже, повстанцы понимают, что Нильфгаард с лёгкостью подавит одно провинциальное восстание, а вот нерегулярный саботаж позволит им получить куда больше и с меньшим риском. Мы предполагаем, что некоторые представители знати из провинций могут поставлять повстанцам провизию и даже укрывать их. Я ни разу не слышал о том, чтобы в Имперской разведке обнаружили шпиона, но, конечно же, Империя скрыла бы любое упоминание о восстаниях, чтобы сохранить видимость всеобщей гармонии в провинциях. Остаётся лишь гадать, сумеет ли король Радовид воспользоваться этим сопротивлением.

Основные религии

Самые ранние религии Севера почитали духов-покровителей, каждый из которых зачастую был привязан к своей небольшой области. Для первых поселенцев лес был пугающим и непонятным, а вот реки представляли собой надёжные средства перемещения, а также источник воды. Нет ничего удивительного в том, что в верхнем течении Понтара возник культ яростного бога рек Вейопатиса. Колонисты взывали к нему, прося о защите — чтобы он отгонял от них чудовищ, хищников и призраков. Последователи Вейопатиса вкапывали в землю столбы с ликом божества, чтобы отпугивать опасность. Культ Вейопатиса существовал, пока был нужен. Сегодня же леса и животные не столь страшны, столбы потеряли своё значение, и теперь этот бог получает подношения лишь от пары жриц да ведьм, живущих в чаще леса.

Некоторые полагают, что культ Вейопатиса переродился в современный структурированный друидизм. Друиды не рассылают миссионеров — напротив, живут в лесах закрытыми группами, которые зовутся кругами. У друидов нет конкретных божеств — они поклоняются природе, её порядку и гармонии. Свои обряды они проводят под звёздами в священных рощах или каменных кругах. Они пишут петиции и прошения местным властям в тех местах, где люди нарушают баланс природы, и, поскольку обычно друидов уважают за познания и целительство, к их словам прислушиваются. Большинство друидов Севера сейчас собираются в Каэд Мырквид — круге Туссента, находящемся под защитой самой княгини Анны-Генриетты. Также круг друидов есть на Скеллиге. Лидер круга зовётся «иерофантом», если это мужчина, или «фламиникой», если это женщина. Иерофант Скеллиге — Мышовур, друид, необычный тем, что давал советы как правителям Скеллиге, так и Цинтры. Некоторые группы друидов могут прибегать к насилию, если люди вторгаются в их земли с разрушительными целями. Когда идёте в лес, узнайте, есть ли там круг друидов и как его члены относятся к чужакам.

Вскоре люди перестали пытаться умаслить природу и придумали богов. Тогда-то и появились тёмные и светлые стороны разума человеческого. Появившейся ещё в примитивные времена богине разрушения Лилите до сих пор поклоняются далеко на востоке, но зовут её там Нийями. Чародей и предсказатель Эльтибальд заявлял, что он изучил мифы дауков, вожгоров и боболаков, в которых говорится о возвращении Лилиты, и предзнаменованием этого события станут Чёрное Солнце и «шестьдесят дев в златых коронах, кои кровью заполнят русла рек».

Более светлая сторона божественности пытается поддерживать дух и мораль простых людей. Хорошим примером служит культ Кревы. Когда-то этой богине поклонялись в Редании, Каэдвене и некоторых частях севера. Но сейчас её культ уступает культу Вечного Огня, который позволяет своим последователям винить и ненавидеть других за собственные неудачи. Являясь противоположностью Мелитэле, Крева призывает своих последователей бороться за нравственность, принимать божественное право королей и приносить щедрые пожертвования. Многие последователи Кревы фанатично преданы вере. Возможно, вы слыхали о святом Григории, который потратил половину своего богатства на покупку еды из Назаира, чтобы спасти голодающий Новиград.

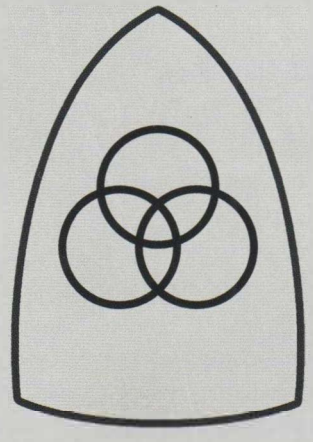
Рассмотрим же четыре главные религии нашего времени.

Культ Кревы

Культ Кревы — религия северная. По сути, это поклонение не особо широко известному божеству небес или грома. Жрецы Кревы по большей части любили проповеди и наставления. К несчастью для них же, некоторые из жрецов были на стороне королей. Чаще всего они несли слово о божественном праве королей и о том, как хорошо приносить крупные пожертвования церкви, что не очень нравилось их пастве. Затем они совершили большую ошибку, отправившись в Новиград и объявив, что Вечный Огонь появился из-за посещения города Кревой. Сто лет назад, когда культ Вечного Огня был совсем небольшим и представлял собой достаточно толерантное религиозное течение, в подобном высказывании не было ничего дурного. Но по мере того как культ Вечного Огня становился всё более военизированным и нетерпимым, он стал привлекать на свою сторону всё больше последователей Кревы, которые видят в силе и распространённости нового культа «больше святости».

Брендон из Оксенфурта

Мелитэле



Множество культов женских божеств (которые всегда ассоциировались с плодородием, урожаем и деторождением) слились в религию Великой Матери Мелитэле, которую на Севере восхваляют и по сей день. Как и у многих организованных религий, у культа Мелитэле есть официальные храмы с фресками и витражами, но, в отличие от остальных течений, Мелитэле учит терпению, практическим знаниям и помощи нуждающимся. Зачастую святилища её просты — всего три статуи, у ног которых дары в виде цветов и фруктов. Статуи изображают Мелитэле как деву, мать и старуху. Богиня переживает все три женских возраста и испытывает на себе проблемы этих возрастов, однако печётся она не только о женщинах. У культа нет сложной структуры, и он не требует подношений.

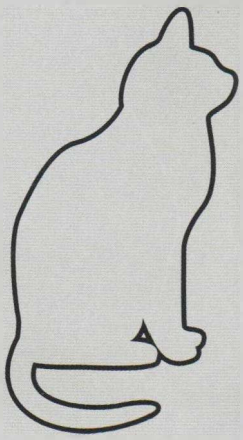
Центр поклонения Мелитэле — главный храм в Элландере, что в Темерии. Верховной жрицей там служит Нэннеке. Любой страждущий может явиться к ней. Её храм известен тем, что там учат чтению, письму, арифметике, этике, истории и целительству. Мелитэле, как и любая хорошая мать, — необычайно отзывчивое божество, хотя Нэннеке не преминет немного подтолкнуть ситуацию. Лекари, обучающиеся в храме, отправляются туда, где они нужнее всего, включая поле боя у Бренны. Мелитэле — богиня урожая и изобилия. В её храм приходят крестьяне и те, кто живёт за счёт земли. Её благосклонность очень важна тем, чьё благополучие зависит от вроде бы непредсказуемых факторов вроде погоды, осадков, насекомых и воинов (которые редко думают о том, что выбранное ими поле боя может быть для кого-то жизненно важным).

Вечный Огонь

Церковь Вечного Огня зародилась в Новиграде. Пламя символизирует Свет, исходящий из Тьмы, а также знание и веру, что ведёт его последователей. В то время культ был терпим к иноверцам. Изначально боевым подразделением этой церкви служил орден Белой Розы. По мере того как церковь росла, целей для рыцарей становилось всё больше. Все адепты магии, включая ведьмаков и магов-самоучек, а также все нелюди сделались врагами ордена, что винил их во всём: от войны до плохой погоды. Первым великим магистром был Яков из Альдерсберга. Когда белая роза в его руках загорелась, он переименовал организацию в орден Пылающей Розы. Новый орден стал куда более воинственным, из-за чего многие предположили, что фанатизм довёл Якова до безумия.

После смерти Якова великим магистром стал Зигфрид из Денесле. Говорят, он сделал орден несколько более терпимым и изменил его символ: пылающую розу сменила роза с золотой лентой. И всё же преследование неугодных продолжалось. Радовид, по мнению ордена Пылающей Розы, — идеальный монарх. Он даровал рыцарям Розы земли в Редании, близ Роггевеена, и поддержал охоту на магов. Теперь Вечный Огонь — официальная религия Редании. Культ быстро распространяется, вытесняя веру в Креву. Не так давно по неизвестной причине орден Пылающей Розы распался. Некоторые из его членов остались в Новиграде в качестве стражи и охраны храма Вечного Огня. Другие рыцари стали охотниками на ведьм, а кого-то отослали на темерско-нильфгаардский фронт.

Фрейя



Фрейя — Великая Мать, или Модрон Скеллиге, покровительница домашнего очага, плодородия, любви, деторождения и урожая. Жители Скеллиге близки к природе и до сих пор живут кланами, так что поклонение Фрейе является частью их повседневной жизни. Её любимая священная роща — Хиндар на острове Хиндарсфьялл. Неподалёку расположен храм Фрейи, где заведует верховная жрица Сигрдрифа — простая и прямолинейная женщина, к которой обращаются для истолкования воли Матери. Многие знают о храме на Хиндарсфьялле как минимум из легенд о Бринсингамене — огромном бриллианте, что украшает статую Фрейи, являющуюся частью алтаря. Люди со всех островов приходят в Хиндар, чтобы собрать благословенную омелу, которую они потом всюду развешивают для защиты или же используют в ритуалах во имя Великой Модрон.

Фрейя также покровительствует предсказательницам, ясновидцам и телепатам. Сама она может принимать облик кошки, что видит и слышит невидимое, а также сокола, что взирает на мир с высоты. Ей поклоняются как деве, матери и старухе, поскольку она видит души всех. Поклонение Фрейе недавно частично распространилось на континент, в Цинтру и Назаир, где люди молят о защите и понимании и готовы идти навстречу друг другу.

Между Мелитэле и Фрейей много общего, но предположения о том, что это одна и та же богиня, не поощряются.

Великое Солнце

В Нильфгаарде и провинциях есть только одна официальная религия. К другим верованиям относятся терпимо, но культ Великого Солнца связывает императора с природой и тем самым с его подданными. Это очень древняя религия. Давным-давно люди верили, что император — солнце во плоти. В деревушках в глуши люди до сих пор верят, что он посредник между народом и природой, и совершают жертвоприношения (не человеческие) солнцу на солнцестояния и равноденствия. Во время зимнего солнцестояния семьи собираются по домам и читают Зимнюю молитву, прося солнце вернуться и сделать их жизнь и урожай богатыми. Они приходят на службу, где благословляют праздничную еду из озимых культур. В некоторых местах жрецы также благословляют детей, родившихся с прошлой зимы. В церкви Великого Солнца в столице Нильфгаарда император иногда зачитывает проповеди и дарует благословления. В городах, расположенных ближе к сердцу Империи, сборщики податей нильфгаардского казначейства ходят по домам и раздают апельсины и большие сладкие пироги в форме солнца — символы благословления императора и солнца, а также обещание изобилия в следующем году. Это, пожалуй, единственный день в году, когда люди рады видеть сборщика податей. Во многих уголках Империи церковь Великого Солнца — это тот самый «пряник», что уравновешивает «кнут» имперской воли. На Север были отправлены проповедники, говорящие о святости семейных уз и работы на земле, о верности императору и обязанности дворян заботиться о своей земле и людях, что на ней живут.

Руководство ведущего

— Если я попробую быть добрым ко всем, ко всему миру и всем населяющим его существам, то это будет то же самое, что капля пресной воды в солёном море, другими словами: напрасное усилие. Поэтому я решил творить добро конкретное, такое, которое не идёт впустую. Я добр к себе и своему непосредственному окружению.

Анджей Сапковский. Крещение огнём

Будучи ведущим игры, вы — самая важная её часть. Без вас игры как таковой не будет. Но не позволяйте этой силе ударить вам в голову. Важно помнить, что, несмотря на то, что у ведущего в игре всегда больше власти, чем у игроков, он служит определённой цели. Как ведущий, вы используете всю свою неограниченную власть для того, чтобы игрокам было весело и интересно. В этом разделе мы объясним, чем занимается ведущий, а также дадим парочку подсказок, как вести игру.

Что делает ведущий

Будучи ведущим, вы являетесь автором всей истории. Вы — царь и бог игры. Вы планируете для своих игроков приключения, сюжетные повороты, а также боковые линии, которые игроки вольны как исследовать, так и проигнорировать. Это значит, что вы должны знать, что происходит в игре. Также важно знать, что ведущий играет за всех персонажей ведущего, будь то корчмарь, чудовища, торговцы и т. д.

Узнайте игроков получше

Если вы этого ещё не сделали, то узнайте игроков получше. Какой стиль игры они предпочитают, что любят делать? Не стесняйтесь задавать им гипотетические вопросы об их персонажах или спрашивать, что им нравится в игре. Чем лучше вы знаете своих игроков, тем лучше сможете их занять. А занятые игроки — это счастливые игроки. Хуже всего, если игроки скучают или считают, что их лишили какого-то опыта. С такими будет сложно — скучающие игроки могут нечаянно сбить ход повествования или же устроить что-то, что им кажется интересным. Если игроки ваши счастливы, то обычно игра проходит как по маслу. Это *не означает*, что игрокам нужно давать всё, что им хочется. Игроки должны зарабатывать победу кровью и потом.

Игроки — не враги

Всегда помните: игроки — не враги ведущего. В большинстве игр убийство группы персонажей не должно быть вашей целью. Иногда вам будут встречаться игроки с менталитетом «игрок против ведущего». Обычно в играх, если вы убиваете группу персонажей, игра заканчивается. Хорошие ведущие создают угрозу, которая *может* убить игроков, но *не обязательно* убьёт. Даже те игры, которые вроде как должны следовать установке «игрок против ведущего», на самом деле скорее «игрок против игры».

Если вы действительно захотите убить персонажей игроков, то вы это сделаете. Хотите уничтожить группу персонажей

Душевный комфорт

Важная часть знакомства с игроками — вопрос о том, что им комфортно и некомфортно отыгрывать. Мир «Ведьмака» — взрослый сеттинг, где часто встречаются весьма неприятные темы (расизм, сексизм, изнасилование, пытки и т. д.). Очень легко испортить игру, вовлекая игроков в события, которые причиняют им дискомфорт, злят или расстраивают, так что стоит заранее обговорить границы, за которые не стоит заходить.

Преследование игрока

Одна из самых любопытных вещей, что вы можете устроить, — это преследование игрока, которого действительно сложно заставить работать с остальной группой. Зачастую такой игрок уже является одним из радикалов. Пошлите по его душу мощного персонажа ведущего: охотника за головами, убийцу, мага и тому подобное. Не стоит делать так, что ваши игроки подумают, что только и могут идти по рельсам сюжета. Но зачастую создать для игрока (или игроков) угрозу, которая может их настигнуть, если они не поторопятся, — прекрасный стимул заставить их двигаться дальше.

в «Ведьмаке»? Создайте противника с основой 20 во всех навыках, и пускай он заявится в город в сопровождении десятка скальных троллей в качестве телохранителей. Пускай у него будет ещё самое лучшее снаряжение, а единственная его цель — убийство персонажей игроков. Вне зависимости от того, насколько умны ваши игроки, их персонажи умрут. Вы бог этого мира, вы всем управляете, так что нет никакого смысла напрямую сражаться с игроками. У них есть ограничения, а у вас фактически нет.

Проведение игры должно сводиться к созданию сценариев с подходящим уровнем опасности. Если в группе есть игрок, который так любит хвастаться, что «победит ведущего», — вперёд, можете его осадить. Но помните: вам не нужно его уничтожать. Игра — это совместная авантюра, и даже если кажется, что тут самая настоящая дуэль, то дуэль контролируемая и проводимая ради развлечения.

Невидимые стены

Одна из самых больших проблем для начинающих ведущих — это невидимые стены. Зачастую, когда ведущий-новичок начинает игру, он ещё не до конца привык к самой кампании, к игрокам и управлению игрой. И когда игроки начинают выходить из-под контроля или же идут не по тому пути, разнервничавшийся ведущий может создать невидимую стену.

Это не какие-то логичные препятствия или аргументы, которые должны переубедить игроков делать что-то или идти куда-то. Это просто блок: что бы игроки ни делали, им никогда не удастся это выполнить или пойти в желаемую сторону. Ведущий всё ставит и ставит на их пути преграды, чтобы вернуть на верный путь. Если так будет продолжаться, игроки в скором времени начнут огрызаться или же впадут в апатию. Некоторые игроки могут так сильно расстроиться, что попросту прекратят играть или, что хуже, обозлятся на вас лично.

Лучший способ избежать невидимых стен — помнить, что, будучи ведущим, вы контролируете все аспекты игры, кроме персонажей игроков. Вы не можете ими управлять и не должны. Если они хотят куда-то отправиться или сделать что-то, что уведёт их с нужного вам пути, позвольте им это сделать. А затем верните их на верный путь. Вот несколько подсказок, как удержать игроков на сюжетных рельсах.

Наниматель. Это достаточно простой способ вернуть игроков в русло сюжета. Если они на кого-то работают, пускай наниматель явится к ним и напомнит о задании. Игроки всё равно могут быть не согласны. В таком случае наниматель может использовать силу, чтобы принудить персонажей исполнять его волю. Это само по себе должно заставить игроков задуматься: что же там такого важного для нанимателя, что он им всерьёз угрожает?

Выхода нет. В любой ситуации, когда игроки работают против кого-то, на них могут напасть: они знают слишком много, надо их уничтожить! Игроки могут сколько угодно убегать, но угроза будет следовать за ними по пятам до тех пор, пока они не закончат свою миссию.

Сокровище получше. Для некоторых достаточно корыстного зова сокровищ. Донесите каким-нибудь образом до игроков, что если они продолжат идти по намеченному вами пути, то получат куда больше. Для некоторых игроков сокровище — это не всегда золото.

Привязка к жизненному пути. Если игроки выбрали для своих персонажей жизненный путь, можете этим воспользоваться. Возможно, у одного из них есть старый враг, о котором он позабыл. Используйте это в сюжете. У кого-то был любовный интерес, пропавший несколько лет тому назад? Угадайте, где теперь эта вторая половинка! Вырезанная семья или смертельная болезнь? Завершение задания может решить эту проблему!

Небольшие подсказки. Как ни странно, но преуменьшение тайны может заинтересовать игроков. Пускай ваши игроки

окажутся в ситуации, где происходит куча всего и сразу, и при этом добавьте небольшую тайну. Ничего значимого: открытая дверь в комнате или оторванный кусок пола. Но не забудьте об этом *сказать*. В большинстве случаев игроки тут же займутся этой мелочью. Раз уж вы об этом сказали, значит это важно — понятное дело, остальные вещи и события были просто для отвлечения внимания!

Нечто личное. Если всё остальное не работает, пускай это будет нечто личное. Если у вас очень серьёзная игра, то верните игроков на путь сюжета в стиле «Ведьмака»! Заберите у них то, что они любят. Необязательно уничтожать, но дайте понять, что им придётся выполнить миссию, чтобы получить это что-то обратно. Такой способ прекрасно работает, когда игроки пытаются осесть и начать спокойную жизнь со своей второй половинкой и парой детей.

Ваш персонаж и сюжетная броня

Начну с того, что нет ничего дурного в том, чтобы у вас был персонаж в собственной игре. Многие, очень многие так делают. Обычно персонаж ведущего — это постоянный спутник игроков. Он может иметь для вас особое значение. Вы можете всем сердцем его любить и давать ему поучаствовать в значимых событиях. *Но*. Ваш персонаж не должен быть центром событий, если только это не местный макгаффин.

Мир не должен вертеться вокруг вашего персонажа. Ваш персонаж не должен *постоянно* быть прав. Он не должен быть *всегда* лучшим во всём. *Если* он спасает игроков от чего-то, то это не должно выглядеть так, словно с небес спустилось божество, способное всё исправить. Ваш персонаж должен быть на том же уровне, что и персонажи игроков, и, по возможности, иметь соответствующие параметры и навыки.

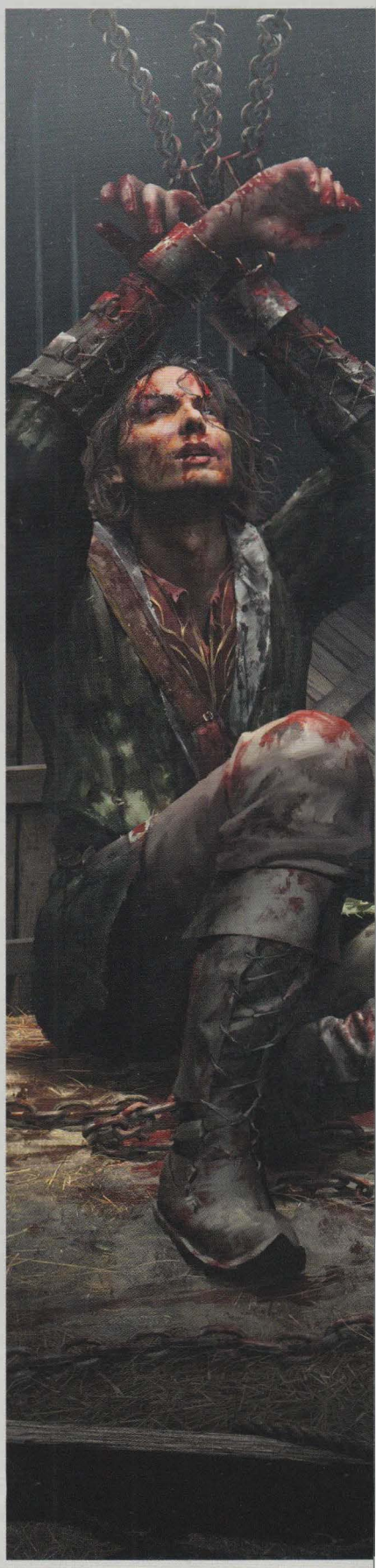
Игроки пришли, чтобы веселиться и вершить героические деяния. Они здесь не для того, чтобы идти за крутым персонажем, которого вы придумали, и купаться в лучах его славы. Если у вас есть мощный персонаж, который решает все проблемы, всегда особенный, прекрасный и великолепный, ваши игроки *очень быстро* от него устанут. Так что помните: нет ничего плохого в том, чтобы у вас был персонаж в игре, но пускай на него будут распространяться те же ограничения, что и на игроков.

В какой-то степени это касается и злодеев, и других важных персонажей. Существует такое понятие, как *сюжетная броня* — особая, тайная форма защиты, которая проявляет себя только тогда, когда кто-то должен умереть, но он вам ещё нужен живым. Эта защита может блокировать сильные удары и даже (в некоторых случаях) воскрешать мёртвых противников. Сюжетная броня неосязаема и не отображается на листе персонажа.

Всё сводится примерно к следующему: «Гвен пустила стрелу в сердце продажного барона Бластингота, которая должна убить его. Но барон Бластингот *нужен мне* позднее по сюжету, чтобы нечаянно провести кровавый ритуал и призвать призраков Ард Скеллига. Да, пускай в него попадут, но среди его свиты будет маг, который залечит эту, казалось бы, смертельную рану».

Вы можете — и во многих ситуациях *должны* — давать сюжетную броню игрокам. Например, наёмный охранник лорда Бластингота ОЧЕНЬ СИЛЬНО попал по Гвен. Вообще-то он должен её убить, но вы не хотите, чтобы Гвен сейчас умирала. Поэтому вы немного подтасовываете цифры, и она просто лишается руки.

Однако сюжетная броня *всегда* должна быть тайной, особенно если она защищает врага. Враги всегда должны выживать за счёт наличия большего опыта, чем у игроков, лучшего планирования или большего количества поддержки. Сведите совпадения к минимуму. Если ваши игроки поймут, что у противника сюжетная броня, их боевой дух попросту рухнет. В конце концов, какой смысл сражаться с кем-то, кого *никогда* не победить? Помните, что сюжетная броня всегда должна выглядеть естественно, вне зависимости от того, защищает ли она врага или игроков.



Любовь и как отыграть её не по-дурацки

Этот раздел, возможно, странный, но с годами я понял, что отыгрыш романтических отношений, особенно в таком взрослом сеттинге, как «Ведьмак», может быть весьма странным делом. Очень просто что-то неверно истолковать, читать промеж строк и в итоге вляпаться в неловкую ситуацию.

При отыгрыше романтических отношений в ролевой игре первым делом стоит определить, насколько хорошо игроки, да и вы сами отличаете игру от реальности. Зачастую люди, которые любят вживаться в роль, с трудом отделяют себя от персонажа, что может сделать отыгрыш романа некомфортным. Мне как-то пришлось отыгрывать романтическую сцену с подругой, и где-то в середине процесса мне показалось, словно это *она* флиртует со *мной*. Понятное дело, по ощущениям это было весьма странно. Отделение реальности от фантазий также означает, что игроки не будут огорчаться, если игровые отношения разладятся.

И, конечно же, такое отделение позволит вам отыгрывать романтические отношения с людьми, к которым вы бы *никогда* не испытали подобных чувств. Отыгрывать подобное с человеком, который мил вашему сердцу, довольно просто. А вообразите, что вам приходится играть роман, например, с собственным отцом или представлять, что большой волосатый мужик напротив вас — это похотливая чародейка с шикарными формами, для которой ваш персонаж — ещё одна засечка на изголовье постели.

К слову о засечках… секс. Во взрослой игре вроде «Ведьмака» это дело просто неизбежно, и видит бог, насколько, скажем так, «весело» всё может пойти. Дело в том, что в большинстве случаев остальные игроки не хотят, чтобы вы подобное отыгрывали перед ними. В списке «десять способов испортить игру» описание секса находится, пожалуй, на третьем-четвёртом месте. Есть группы, в которых все друг друга хорошо знают, достаточно открыто общаются или, быть может, хотят понаблюдать — и это норма. Но если ведомая вами группа не разделяет подобного настроения, придерживайтесь такого правила: секс происходит за кадром. Вы можете намекать на это событие весь день, делать двусмысленные комментарии или вовсе устроить постельные разговоры, но если дело дойдёт до подсчёта «продолжительности», основанной на Выносливости и с последующей встречной проверкой Соблазнения, чтобы узнать, кто первый «закончит дело», вам стоит остановиться, принять холодный душ и забыть об этом.

Подготовка сюжета

При подготовке к игре тяжеловато запомнить абсолютно всё. Будем честны: вы готовите развлечение на несколько часов с кучей разных вариантов в зависимости от случайных выборов ваших игроков. Куда проще разбить игру на так называемые **акты** и всё записать. Таким образом, у вас будет список, с которым можно сверяться. Каждый крупный момент игры вы выпишете отдельно, и у вас будет возможность переключаться между ними по мере необходимости. Всего существует четыре типа актов.

Завязка. Это момент или событие, когда персонажи ввязываются в историю.

Развитие. Этот момент имеет скорее интеллектуальное значение — игроки что-то осознают, узнают или же получают что-то, что даёт им возможность продвинуться по пути сюжета.

Кульминация. Драматичный, полный действия момент в истории, когда игроки сражаются с кем-то, или кого-то преследуют, или делают ещё что-то активное.

Развязка. Момент, когда история подходит к концу. Зачастую у кампании есть несколько развязок — по одной в конце каждого витка сюжета и большая общая развязка, когда вы решаете окончить кампанию.

Чтобы игра прошла гладко, найдите завязку для каждого игрока, затем сплетите вместе несколько интересных вариантов

развития с захватывающими кульминациями, и всё это до тех пор, пока не окончите всё развязкой.

Например:
Игра начинается с ***завязки****: Гвен — бард, Aen Seidhe родом из Цидариса, просыпается от звуков пожара и криков. На её родной город напали нильфгаардцы! Она бежит и натыкается на* ***развитие*** *сюжета — видит предводителя нильфгаардцев. Это высокий человек с чёрными волосами, облачённый в элегантную чёрную с золотом броню. Затем происходит* ***кульминация****: Гвен замечают нильфгаардцы. Поскольку у неё мало оружия и лёгкая броня, победить пятерых готовых к бою нильфгаардцев в полных латных доспехах и с тяжёлым оружием у нашей героини попросту нет шансов. Лучший вариант — бежать и готовиться к мести.*

Следующее ***развитие*** *в истории случается тогда, когда после побега от нильфгаардцев Гвен натыкается на двух других беженцев — медика и наёмника. Они соглашаются временно объединиться, чтобы убить главу напавших на город нильфгаардцев. Следующая* ***кульминация*** *происходит, когда группа устраивает засаду на нильфгаардцев, расставив на пути ловушки. Очередное* ***развитие****: после того как группа вновь уходит в тень, оказывается, что за ними следили. Молодой нильфгаардский солдат пошёл за ними следом. Он говорит, что поможет убить генерала, если ему помогут сбежать из армии. Следующая* ***кульминация****: дезертир приводит группу к генералу, говоря, что поймал их, после чего «пленники» освобождаются и нападают на генерала и его охрану.* ***Развязка*** *происходит тогда, когда нильфгаардский генерал убит.*

Использование списка актов позволит вам не отвлекаться и строить игру вокруг ваших игроков.

Не все проверки должны быть очевидны

Такое может случиться в ходе игры: игроки встретили безобидного с виду странника, который проведёт их в правильном направлении, если они возьмут его с собой. Вы говорите всем игрокам совершить проверку Понимания людей! Никто не проходит её… но теперь они знают, что странник лжёт. Хорошо, если игроки могут отделить себя от персонажей, но любой подготовленный вами сюрприз теперь ожидаем. Игроки знают, что идут в засаду. То же самое с проверкой Внимания — никто её не прошёл, но теперь вся группа будет осматриваться вокруг, пока не найдёт ловушку. Опять же, это не проблема для тех игроков, что могут отделить себя от персонажа, но сюрприз всё равно испорчен.

Правда в том, что не все проверки должны быть очевидными. В ситуациях, когда игроки пытаются определить, лгут ли им, или понять, как они себя чувствуют, или же если они ищут нечто скрытое, полезно позволить игрокам думать самостоятельно. Если путешественник, показывающий направление, кажется подозрительным, пускай игроки сами решат, делать ли им проверку Понимания людей. Путешественник может оказаться совершенно безобидным парнем, а игроки уже впали в паранойю и начали его во всём подозревать. Это куда менее очевидно, чем если бы вы заставили игроков проходить проверку. Аналогичная ситуация с ловушками. Хорошо в этой ситуации то, что игроки становятся параноиками. Они начинают проверять всё и вся, и вы можете быть уверены, что они вовлечены в игру.

Ведение записей

Отличный способ ещё больше вовлечь игроков в процесс. Пускай один или несколько игроков ведут дневник от лица своего персонажа — это могут быть мысли или тайны персонажа, его планы, прошлое или просто запись событий игры. Для бардов это особенно полезно. В целом, ведение записей — хороший способ следить за событиями игры, но это также и возможность вовлечь игрока. Даже игроку, который не особо активно участвует в игре, может понравиться записывать события.

Предварительная проверка Внимания

По желанию вы можете попросить игроков совершить предварительную проверку Внимания. Перед началом игры все игроки совершают по десять или двадцать проверок Внимания и записывают их результаты на листке по порядку. Каждый раз, когда вам необходимо заставить игроков пройти проверку Внимания, вы можете ориентироваться на эти записи. Не забывайте вычёркивать использованные результаты проверки, чтобы избежать повторов.

Ведение игры в мире «Ведьмака»

Играя в «Ведьмака», ведущему стоит помнить несколько вещей, которые помогут создать у игроков правильный настрой. В этом небольшом разделе мы расскажем вам об основных моментах.

Это не эпическое фэнтези

Начиная игру, стоит помнить, что «Ведьмак» — это не сеттинг высокого фэнтези. В этом мире, несмотря на глобальные завязки вроде Старшей Крови или предсказания Чёрного Солнца, сделанного безумным Эльтибальдом, главный сюжет никогда не завязан на эпических героях. У Геральта нет дарованного богами волшебного меча, которым бы он уничтожил целую армию демонов. Он не отправится в ад, чтобы убить злое божество, и никогда не возьмётся спасать мир.

Мир «Ведьмака» прост и вертится вокруг всем понятных идей и явлений. Вначале во многих историях Геральт разбирался с межличностными проблемами и старыми распрями, зашедшими слишком далеко. Даже после вторжения Нильфгаарда и появления Дикой Охоты цель Геральта проста — вернуть Цири.

В мире «Ведьмака» игроки не должны отправляться к священной горе для получения мифической силы, чтобы потом объединить мир мощью магии. Выберите более приземлённый и близкий игрокам сюжет. Возможно, все они — граждане Цидариса, и после того как Нильфгаард разрушил их родной город, они сплотились и решили выследить и убить генерала, отдавшего приказ о нападении. Может, один из ваших игроков проклят чародейкой и нанял других игроков, чтобы те сопровождали его, пока он ищет способ избавиться от проклятия. Если желаете поднять ставки, пускай сюжет будет связан с королевством или войной. Ваши игроки могут быть анархистами или даже скоя'таэлями, замышляющими убийство правителя Севера, или же вовсе шпионами Нильфгаарда. Вне зависимости от выбранного для игры сюжета, стоит помнить, что мир «Ведьмака» — это не «Властелин колец» и не Dungeons and Dragons. Сражение идёт не за судьбу мира, и всё вокруг отнюдь не такое белое и чёрное, как кажется.

Чудовища — не единственное зло

В мире «Ведьмака» чудовища — не единственное, о чём стоит беспокоиться. Кровавая борьба за власть, преступления на почве ненависти и общие волнения делают людей Континента ничуть не лучше чудовищ, а порой и в разы опаснее, ведь чудовища более предсказуемы. Стены города не гарантируют безопасность. Да, в городе есть стража и «цивилизованные» люди, а вы сами можете спрятаться за охраняемыми лучниками каменными стенами в метр толщиной. Но стоит быть начеку, потому что даже в самой захудалой деревушке найдётся тот, кто не прочь всадить вам нож в печень — ради денег, мести или просто потому, что вы ему не нравитесь.

Расизм и как он влияет на вас

Быть представителем Старшего Народа на Севере весьма опасно. Всё из-за предыдущей войны с Нильфгаардом, когда большая часть эльфов и краснолюдов была на стороне Империи в ходе вторжения на Север. Сейчас эльфы и краснолюды живут в замкнутых гетто в людских городах и страдают от травли. Преступления на почве ненависти, линчевание и вандализм распространены даже в самых захудалых посёлках. Даже в столицах Королевств Севера массовые зачистки не являются чем-то диковинным. В настольной ролевой игре «Ведьмак» это показывается через **социальный**

«Герой»

Мир «Ведьмака» — это не эпическое фэнтези, здесь вам вряд ли доведётся встретить героя в сияющих доспехах. В этом мрачном мире есть те, кто придерживается рыцарского кодекса чести и прочих идеалов, которые большинству кажутся устаревшими. Зачастую любопытно в группу циничных персонажей ввести такого вот идеалиста и посмотреть, как они будут уживаться, учитывая столь кардинально разные взгляды на жизнь.

Несмотря на это, стоит помнить две вещи. Во-первых, «герой» не всегда прав на все 100 %. Он может делать своё дело, и люди могут его любить, но при этом он по-прежнему находится в мрачном фэнтезийном мире. Мир не станет меняться под идеалиста. Во-вторых, идеалист не должен казаться другим игрокам образцом для подражания. Идеалисты существуют, чтобы показать контраст, чтобы поиграть на идее сосуществования двух разных взглядов на жизнь. Он здесь не для того, чтобы демонстрировать игрокам, как они должны себя вести. Если вы зайдёте слишком далеко, то игроки могут просто убить этого персонажа и бросить его гнить в канаве.

статус персонажа, который он получает при рождении вместе с расой. Социальный статус показывает, как жители среднестатистического человеческого поселения будут к вам относиться.

За редким исключением, социальный статус краснолюдов — **терпимость**. Это означает, что обычно люди будут терпеть их присутствие, и проблемы начнутся только в том случае, если персонаж начнёт дебоширить или окажется не в том месте не в то время.

Социальный статус ведьмаков — **опасение**. Это означает, что простой люд будет активно их избегать, и любой, кто вынужден взаимодействовать с ведьмаком, постарается как можно быстрее покончить с этим делом. А вот эльфы, ещё до войны с Нильфгаардом бывшие далеко не дружелюбными, имеют социальный статус **ненависть** — большинство людей считают эльфов гражданами второго сорта. В большинстве мест риск стать жертвой преступления на почве ненависти для эльфов удваивается, а в захолустье им и вовсе стоит скрывать своё происхождение.

Не всё так просто, как кажется

Истории в мире «Ведьмака» редко столь просты, как кажется на первый взгляд. В большинстве случаев вы пройдёте половину пути, предполагая что-то одно, а после неожиданного поворота всё оказывается с точностью до наоборот. Задание по уничтожению бандитов, терроризирующих городок, может превратиться в смертный приговор группе беженцев, не пожелавших платить подать старейшине.

В хорошей игре по вселенной «Ведьмака» ваши игроки должны начать с одним представлением о мире и закончить с другим. Здесь нет ничего чисто чёрного и чисто белого. Всегда нужно искать повороты сюжета и тайны, которые заставят ваших игроков задуматься: а на верной ли они стороне? Пускай игроки не теряют бдительности. Дайте им простенькое задание, которое постепенно превратится в расследование тайны, по мере того как персонажи путешествуют или прорубают себе путь сквозь строй врагов. Вы можете соблазнить игроков наградой или чем-то желанным, расположив это в самом конце дорожки из подсказок. Далее в этом разделе мы расскажем о том, как создать действительно хорошую тайну, чтобы она не казалась притянутой за уши и заставляла игроков поломать голову.

Не на все вопросы есть простые ответы

Мир «Ведьмака» — не из тех уютных маленьких мирков, где ответ на вопрос приходит в тот же момент, как вопрос возникает. В большинстве случаев «правильного» ответа вообще не существует. Зачастую игроки вынуждены выбирать между двумя ответами, каждый из которых выглядит и «правильным», и «неправильным» одновременно. Они могут совершать ошибки, которые будут преследовать персонажей до конца их дней.

Мир «Ведьмака» может быть грязным, сложным и кровавым. Никогда не давайте игрокам простых ответов на сложные вопросы. Заставляйте их искать компромиссы. Если вся группа начинает обсуждать нравственные последствия того, что они собираются сделать, значит вы хорошо поработали.

Жизнь тяжела. Наслаждайся ею!

Вы уже наверняка заметили, что мир настольной ролевой игры «Ведьмак» весьма жесток. Снаряжение стоит дорого, в отличие от жизни. Потому что такова эта вселенная — она смертоносна и не прощает ошибок. Экономика построена так, что за простой метательный нож придётся отдать последнюю рубашку. Да и этой рубашки можно лишиться вместе с головой, когда вы будете пытаться заработать денег на тот самый метательный нож. Мир суров и беспощаден, но от этого мгновения счастья становятся лишь слаще. По окончании тяжёлого дня, полного пота и крови, настоящей наградой может стать банальный отдых дома или же любящие объятия. Одни из немногих светлых сторон жизни в мире «Ведьмака» — дружба и любовь. Ради этих двух вещей стоит бороться с тяготами и лишениями.

Ведущему стоит помнить, что, несмотря на мрачность мира «Ведьмака», счастье здесь не является чем-то невозможным. Игроки могут встретить свою вторую половинку, осесть и завести счастливую семью. Но за всё приходится платить. Счастье всегда должно быть где-то рядом, но если игрокам удастся его достичь, то это не значит, что игра окончена и больше ничего не будет происходить. Счастье надо беречь; нужно защищать то, что вам дорого, от ужасов этого истерзанного войной мира. Даже если игроки счастливы, заставьте их за это счастье побороться: пускай на дом нападут чудовища или солдаты попытаются забрать семью. Пусть игроки знают, что их персонажи могут жить счастливо, но счастье никому не даётся бесплатно.

Лечение, или попридержи коней

Настольная ролевая игра «Ведьмак» не только весьма жестока из-за критических ранений — лечение здесь происходит несколько более реалистично. Целебные зелья могут восстановить пункты здоровья — временно или навсегда, — но естественный процесс исцеления, особенно критических ранений, идёт медленно.

Во время игры стоит помнить две вещи. Во-первых, постарайтесь сделать так, чтобы персонажи ваших игроков постоянно находились максимум в дне пути от ближайшего медика или мага. Если всё пойдёт не по плану и кому-то пробьют лёгкое, будет хотя бы шанс выжить. Конечно, если игроки сами уйдут слишком далеко от тех, кто может им помочь, пускай пеняют на себя. Во-вторых, не забывайте давать персонажам время на исцеление. В книгах о ведьмаке Геральт много времени проводит в храме, где только и делает, что лечится. Если персонажи всех игроков получат урон по внутренним органам или переломают кости, дайте им время на исцеление, чтобы они не стали калеками на весь остаток приключения. Можете устроить «пропуск времени» («Ребята, пару недель вы лечитесь») или же активно отыграть часть этого времени, позволяя игрокам сблизиться, спланировать дальнейшие приключения или попытаться соблазнить того, кто о них заботится.

Столкновения

При подготовке столкновения в настольной ролевой игре «Ведьмак» всегда стоит помнить, что чем больше, тем лучше. Очень редко чудовище нападает в одиночку. Чаще всего твари ходят стаями. Если повезёт, нападёт два-три чудовища, но зачастую их бывает пять или шесть. Вот формула, по которой можно рассчитать количество противников (будь то люди, чудовища или кто-то другой) для вашей группы:

количество чудовищ = количество игроков + 2

Каждому из группы должно противостоять хотя бы одно чудовище. Если в столкновении оказался всего один персонаж, то противников будет как минимум трое. Такое количество чудовищ оптимально, пока игроки не станут сильнее. В какой-то момент персонажи обзаведутся в качестве оружия **реликвиями** и начнут убивать небольших чудовищ одним ударом. С этого момента вы можете увеличить количество чудовищ, и с большой долей вероятности игрокам это понравится. Что может быть круче, чем три героя, нашинковавшие два десятка врагов?

Вы также можете ввести в игру крупных чудовищ, но только не в таком же количестве. Если против четырёх начинающих игроков выставить восемь бесов, персонажи быстро погибнут.

В настольной ролевой игре «Ведьмак» чудовища разделены на три категории по угрозе: **простые**, **средние** и **сложные**. Каждая категория делится на три подкатегории: **обычную**, **незаурядную** и **трудную**, чтобы легче было понять, насколько сильны чудовища. Для большинства групп можете использовать следующий расклад.

Базовая формула показывает число простых чудовищ. За каждое добавляемое чудовище из **средней** категории уберите три чудовища из простой категории. Не выставляйте чудовищ из **сложной** категории вместе с другими, если только ваши игроки — не прожжённые вояки. Группа из пяти героев или меньше может победить *одно* чудовище из **сложной** категории. Вы можете увеличить сложность столкновения, добавив чудовищ из **незаурядной** или **трудной** подкатегорий.

Пример.
Трое моих игроков (Джо, Фелисия и Марк) входят в крипту в Темерии, и тут на них нападают гули! У игроков три персонажа, так что из тени на них выпрыгивает пять гулей — по одному на каждого и ещё двое сверху. Поскольку у героев есть серебряное оружие, стычка проходит без проблем. Но после небольшого отдыха игроки решают забраться поглубже в крипту и там натыкаются ещё на одну группу чудовищ! На сей раз им противостоит кладбищенская баба. Опять же, если игроки достаточно умелы и вооружены серебряным оружием, подобная стычка не представляет сложности. Но поскольку кладбищенская баба занимает почти всё внимание игроков, сопровождать её будут всего два гуля, а не целая толпа.

Группы без ведьмаков

Может случиться так, что в вашей группе не будет ведьмака. В этом случае вначале против каждого игрока стоит выставлять всего одно чудовище, чтобы оценить, как группа справляется. У чудовищ есть сопротивление стальному оружию — это значит, что персонажи, не обладающие магическими способностями, будут в любом случае наносить чудовищам половину урона. То же правило касается и групп, не столь ориентированных на боевые столкновения. Если у вас бард, торговец и двое жрецов, возможно, вначале стоит выставить против каждого одно чудовище, чтобы оценить их боевые способности, а лишь после думать о том, чтобы спустить на героев целую орду тварей.

Рейтинг чудовищ

Простые		
Обычные	**Незаурядные**	**Трудные**
Разбойники	Лучники скоя'таэлей	Призраки
Утопцы	Накеры	Гули
Волки	Сирены	Эндриаги

Средние		
Обычные	**Незаурядные**	**Трудные**
Маги	Кладбищенские бабы	Полуденницы
	Волколаки	Скальные тролли

Сложные		
Обычные	**Незаурядные**	**Трудные**
Големы	Грифоны	Бесы
Виверны	Главоглазы	Катаканы

Также при подготовке столкновения в мире «Ведьмака» стоит помнить о том, что чудовища обычно плохо работают в тандеме. Если, убегая от волков, игроки наткнутся на гнездо накеров, то накеры и волки не станут объединяться против персонажей. Если в стычке оказываются два разных вида чудовищ, то бой превращается в массовую потасовку. Каждый ход любое чудовище, которое не атаковано и не находится с кем-то в бою, атакует ближайшее к себе существо. Исключение — разумные чудовища: они будут атаковать того, кто напал на них, или наиболее опасную цель.

Награда

Стоит признать, что добыча играет важную роль в любой игре. Сокровища и добыча с трупов, будь то золото, броня, оружие или магические предметы— это лёгкая одержимость для большинства игроков как в настольные, так и в компьютерные игры. Не бойтесь, в мире «Ведьмака» добычи достаточно! Но она немного отличается от привычной.

Золото (оно же кроны)

Вот тут вы можете взгрустнуть. Чеканная монета, а именно кроны, не особенно часто встречается. Богачи богаты, бедняки бедны — порой до слёз бедны. А это значит, что, пошарив по карманам группы разбойников, которую игроки только что разбили, найдут они максимум 70 крон. Учитывая то, что самый дешёвый полуторный меч стоит 160 крон, 70 крон — совсем небольшая сумма. Да, у врагов можно найти монеты, но в мире «Ведьмака» добыча — это в первую очередь предметы. В кармане у поверженного врага может лежать всего 5 крон, зато при себе у него будет отличный меч или парочка мощных алхимических составов.

Магические предметы и реликвии

Магические предметы в мире «Ведьмака» варьируются от довольно неплохих до поистине невероятных. Стоит изучить параметры каждого предмета перед тем, как вручать его игрокам. Если вы решите наградить игрока легендарным мечом *Сорвишапка* за убийство грабителя по дороге в Темерию, то пусть этот предмет будет как-то связан с сюжетом — уж слишком много силы окажется в руках игроков за убийство какого-то одинокого разбойника.

Выдавайте магические предметы постепенно. В отличие от большинства игр в жанре фэнтези, магическое оружие и реликвии в мире «Ведьмака» не столь широко распространены. Такое обычно на рынке не купишь — для того чтобы заполучить нечто выдающееся, требуются время и силы. Но как только такой предмет попадёт вам в руки, вы поймёте, что он того стоил. Внимание к вам будет лишь бонусом, ведь оружие, наносящее в среднем 24 урона, восстанавливающее Выносливость и имеющее при этом 20%-ный шанс вызвать кровотечение, — это совсем недурно.

Рецепты

Пожалуй, лучшая добыча, какую вы можете найти при обыске бандитского логова или мёртвого торгаша, — это чертежи и формулы. При наличии правильных материалов и ингредиентов можно создать достаточно интересные штуки. Если в вашей группе есть ремесленник, а у него — нужные инструменты, то он может практически на ходу создавать различные предметы. Однако, как и в случае с магическими предметами, хорошие чертежи стоит выдавать постепенно.

Интересные предметы

У разумных противников можно найти множество личных вещей. Это не обязательно ценные вещи, но среди них может быть что-то *интересное*. Представьте, если бы вас сейчас убили и обшарили карманы. В моём случае убийца нашёл бы 4,91 $ мелочью, мой кошелёк, два телефона, ручку, складной нож, ключи с брелоками, проездной билет, корешки от билетов в кино и игральные кости всевозможных форм и размеров. Денег мало (и только одно оружие), но множество любопытных предметов с историей. Если бы убийца порылся в моём кошельке, он нашёл бы пропуск в библиотеку, пропуск члена научного центра, личные данные, карточку Федерации кендо США, ещё корешки от билетов в кино и скидочную карточку пирожкового ресторана. Стоит признать, из меня получился бы интригующий труп.

Несмотря на то, что персонажи ведущего создаются с определённой целью, каждый, чей труп игроки решают обшарить, — личность. У него была своя

Рецепты

Чертежи и формулы могут стать отличной добычей для большого отряда или такой группы, в которой есть ремесленник. Один чертёж мощного оружия или формула полезного предмета вроде бомбы даст группе массу новых возможностей. Теперь можно снабдить всю группу хорошим оружием, бронёй и снаряжением, способными повернуть ход тяжёлого сражения.

жизнь. Всегда классно показать, какими убитые были при жизни, чтобы дать игрокам дополнительное ощущение объёмности мира. Если хотите разнообразия, сверьтесь с таблицей случайных личных вещей на стр. 223.

Чудовища: крылья, ноги и хвосты

Не в последнюю очередь стоит помнить о том, что игроки будут собирать компоненты и ингредиенты с чудовищ — крылья, ноги, хвосты и прочее. Части практически любого чудовища в мире «Ведьмака» можно для чего-то использовать, будь то экстракт яда для ловушки или превосходный суп из мозгов утопца. Когда игроки убивают чудовище, вы можете свериться с его параметрами в бестиарии и определить, какие полезные части можно отломать, вырезать или оторвать. Работёнка это грязная, но кто-то должен ею заняться — вы потом себя же за это поблагодарите.

Из частей чудовищ готовят множество зелий. Людей и представителей Старших Народов лучше всё же не пускать на ингредиенты для алхимии, к тому же толку с них мало. Но часто у них при себе имеются куски ткани, верёвки и прочие материалы для ремесла. Даже порвав на части дешёвую одежду, вы получите материалы, которые потом можно использовать.

Раздача слонов

Теперь, когда вы понимаете, какую добычу выдавать, стоит узнать и о том, как её распределять.

Добыча с чудовищ. У одиноких чудовищ, скорее всего, удастся найти только их органы и крохи добычи, указанные на странице этих чудовищ в бестиарии. Впрочем, добыча с разумных чудовищ будет отличаться.

Разумные чудовища. Кроме обыкновенных полезных частей чудовищ, стоит добавить парочку безделушек и любимых вещей — либо чудовище носит их при себе, либо они разбросаны вокруг. Для большинства чудовищ таких предметов будет совсем немного. Сделайте бросок 1d6, чтобы узнать, сколько предметов было у чудовища, затем бросок по таблице случайных личных вещей (или выберите их самостоятельно). Даже у разумных чудовищ обычно нет при себе крон, брони и оружия, зато могут быть чертежи.

Логово. В логове чудовища простора для фантазии несколько больше. При самих чудовищах предметов может и не быть, но они частенько притаскивают к себе в пещеру тела путешественников или искателей приключений. Сделайте бросок 1d6 за каждых 3 чудовищ, живущих в пещере (в этом случае крупное чудовище считается за 6 небольших, т. е. нужно бросить 2d6). Полученное число равно количеству тел в пещере. Затем сделайте бросок 1d6 за каждое тело, чтобы посмотреть, сколько предметов было при погибшем в момент смерти, а затем выберите их или определите случайным образом. Вы также можете разбросать вокруг оружие или броню на свой выбор, если убитые были вооружёнными искателями приключений или разбойниками. Затем сделайте бросок процентных костей. При результате от 80 до 100 можно найти уникальный предмет или чертёж.

Добыча с людей или нелюдей. В карманах обычных разбойников (или путешественников, если это вы разбойник), как правило, можно найти 1d10 случайных предметов. Также вы можете забрать всё имевшееся при них оружие и броню и некоторую сумму денег.

Если хотите, при убитых могут оказаться уникальные предметы или чертежи. Когда вы обыскиваете логово разбойников или чей-то дом, сделайте бросок 2d10, чтобы выяснить, сколько случайных предметов вы нашли, а также бросок процентных костей, чтобы узнать найденную сумму крон. Наконец, сделайте ещё один бросок процентных костей. При результате от 80 до 100 вы получаете уникальный предмет или чертёж.

Случайные личные вещи

Результат броска	Обычные	Странные	Оккультные
1–3	Частично исписанный дневник	Странная статуэтка	Кукла для чёрной магии
4–6	Завёрнутая в бумагу индюшачья ножка	Состриженные ногти	Странная маска
7–9	Медальон с портретом	Горшочек с пеплом	Странный венец
10–12	Ручное зеркальце	Ошейник-удавка	Ухо эльфа
13–15	Музыкальный инструмент	Чучело мыши	Покрытый рунами деревянный кол
16–18	Значок гильдии	Локон волос	Книга в кожаном переплёте
19–21	Воровские инструменты	Странное письмо	Часть чудовища (на выбор ведущего)
22–24	Чья-нибудь шкура	Инструкции по ремеслу	Единица светящейся руды
25–27	Случайная книга	Кусок камня	Галлюциногенные грибы
28–30	Бурдюк	Полный карман гравия	Законсервированный в банке орган
31–33	Серебряное кольцо	Записанные предсказания	Склянка с кровью
34–36	Наручники	Комок глины	Записи по чёрной магии
37–39	Походная постель	Какое-то народное средство	Окровавленная рука
40–42	Игральные кости	Кусок механизма	Мешок зубов
43–45	Учётная книга	Покрытая резьбой кость	Череп чудовища
46–48	Дешёвое вино	Женское нижнее бельё	Записки о персонажах игроков
49–51	Карта местности	Странное сушёное мясо	Карта неизвестного места
52–54	Фляга с крепким алкоголем	Информация для шантажа	Мёртвая птица
55–57	Какой-нибудь счастливый амулет	Интимные игрушки	Беспорядочные рисунки
58–60	Колода для гвинта	Дневник с записью странных снов	Безумные записи
61–63	Палатка	Рыбьи кости	Нечитаемый свиток
64–66	Чей-то портрет	Бумажка с одним числом	Начертанный кровью символ
67–69	Мыло	Зуб	Странная нефритовая статуэтка
70–72	Священный символ	Стоптанный башмак	Локон светлых волос
73–75	Огниво	Уздечка	Странная пустая лампа
76–78	Свисток	Список людей	Покрытая резьбой человеческая кость
79–81	Солнечный камень	Пять железных гвоздей	Железные башмаки
82–84	Список покупок	Странные ракушки	Человеческий череп
85–87	1 единица перьев	Странные стихи	Курильница с запёкшейся кровью
88–90	Сушёное мясо или солёная рыба	Жутко плесневелый хлеб	Татуированная кожа
91–93	Мешочек с пряностями	Ключ от чего-то	Ритуальный кинжал
94–96	Пустая склянка	Бумага с отпечатками губной помады	Кольцо для чёрной магии
97–100	Мелок	Наконечник для стрелы	Отрезанный язык

Снарядитесь для начала

Не забывайте сделать бросок, чтобы узнать, какие предметы есть у противников, до того, как бросить их в бой против персонажей. Вы же не хотите задним числом объяснять, что убитые таскали при себе походную постель или грифонье яйцо.

Реликвии и манчкины

Мир «Ведьмака» очень опасен, как в видеоиграх, так и в настольной ролевой игре. Но хорошо подготовленный игрок может получить множество способностей и снаряжения, которые превратят его в настоящую машину смерти. Во многих случаях так и должно быть. Если игрок продумывает стратегию, собирает снаряжение и союзников, после чего побеждает чудовище вроде беса — это хорошо. Но бойтесь манчкина: такой игрок может превратить в ад жизнь неопытного ведущего.

Манчкин

(существительное)

Популярность в играх: очень непопулярны.

Простое определение: игрок, который тратит много часов или даже дней на изучение всех материалов, правил и онлайн-пособий для того, чтобы создать суперперсонажа. Зачастую он достигает этого при помощи разных лазеек в игровой системе.

Я сам женат на форменном манчкине, так что с этим явлением мне приходилось иметь дело достаточно часто. Ролевая система «Ведьмака» позволяет персонажу получить навыки и предметы, которые дают особые способности. Если вы позволите игрокам получить слишком многое и слишком быстро, вам придётся выставлять на их пути *действительно серьёзные* препятствия, чтобы они не заскучали. И хотя какое-то время это будет создавать ощущение эпичности, очень неприятно ощущаешь себя после того, как посылаешь большое и страшное чудовище, а они его размазывают по полу — просто потому, что достигли того уровня силы, о существовании которого вы и не подозревали.

Чтобы справиться с этим, ведущему важно помнить, что именно *он* решает, когда игрокам достанутся большие игрушки.

1. Выдавайте реликвии как награду за длительные квесты — не раздавайте их направо и налево.

2. Эликсиры и отвары **токсичны**, что не позволяет ими злоупотреблять.

3. Ведьмачье снаряжение и экспериментальная магия *очень редки*. Это своего рода профессиональные секреты. Игроки могут получить парочку таких предметов, но пускай каждую формулу они *зарабатывают* потом и кровью.

Игроки всё равно могут развить своих персонажей, и в этом нет ничего плохого. Вам нужно, чтобы игроки были способны на великие свершения. А вот чтобы они были слишком сильными — нет.

Не так уж трудно справиться и с манчкинами. По своей природе они развивают персонажа в какой-то одной области — и в основном это бой. Если у вас есть манчкин, ориентированный на бой, измените ситуацию. Пускай в качестве следующих препятствий будут загадки или другие испытания разума. Выбирайте поле боя (болото, крыша), где манчкины наиболее уязвимы. Так что с манчкинами вполне можно играть, просто нужно знать, как держать их в узде.

Почему реликвии нельзя создать

Важное отличие настольной ролевой игры «Ведьмак» от видеоигр по той же вселенной — то, что реликвии здесь нельзя создавать. Это достаточно большое и в чём-то раздражающее отличие, но настольной ролевой игре оно нужно по двум причинам.

Манчкины — не зло

Манчкины — это не всегда зло. Зачастую они оптимизируют персонажа для самозащиты, чтобы быть уверенными в том, что не окажутся в тени других игроков. Когда у вас в группе есть манчкин, вы достаточно быстро поймёте, если его интересует только то, как «обыграть систему». В таком случае можете спокойно превратить его жизнь в ад (в пределах разумного, разумеется). Если же всё, чего он хочет, — это сделать персонажа, который лучше всех выживает, нет причин это запрещать. Вредить вам он не собирается. Такой манчкин просто хочет пройти игру одним персонажем, которого не растопчут.

Во-первых, большинство реликвий в мире «Ведьмака» получили свою силу благодаря событиям, через которые предмет прошёл. Например, было бы весьма странно создать проклятый *Серебряный меч Вероломца*. Фрейя не передаёт его вам, и никакие страшные предательства не оскверняют его магию. Почему он проклят? Потому что был сделан по образу и подобию? Разве не получился бы непроклятый святой клинок? Как знать. Скорее всего, это был бы просто обычный меч.

Во-вторых, создание реликвий из обычных деталей обозначало бы… ну, массовое производство. Скажем, попал вам в руки чертёж легендарного меча *Девин*, который наносит кучу урона и имеет множество бонусов. Теоретически для создания *Девина* вам потребуется:

1 единица кожи;
2 единицы стальных слитков;
1 единица бриллиантовой пыли;
1 единица сапфировой пыли.

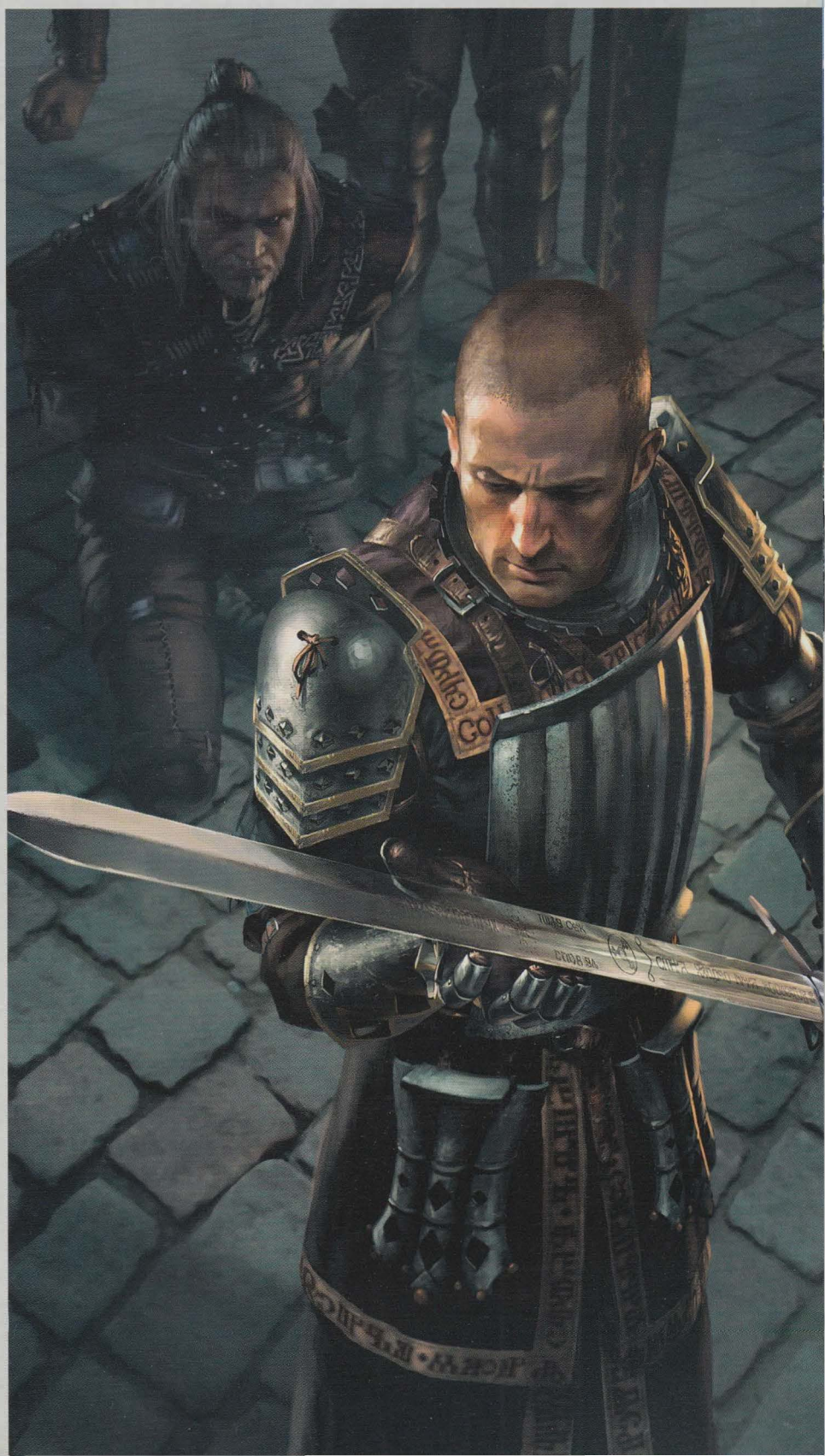
Принесите чертёж ремесленнику, и вы сможете каждому члену группы выдать по копии *Девина*. Или скопируйте чертёж сотню раз и продайте тайну создания необычайно могущественного меча любому, кто готов заплатить, — и вы сколотите на нём состояние. Это не только создаёт в игре хаос, поднимая силу группы до небес, руша местную политику и экономику, но ещё и преуменьшает *значимость* меча. Внезапно он превращается из:

Девин — легендарный меч, пропитанный силой коварного джинна и по иронии судьбы погубивший своего хозяина.

в

Девин — схема создания меча, который наносит кучу урона и всё такое.

Когда реликвия наконец оказывается в ваших руках, это должно быть *событием*. Вы должны ощущать определённое бремя ответственности просто потому, что это оружие теперь ваше. Реликвии не должны быть инструментами, которые вы раз за разом выковываете, чтобы как можно лучше снарядить группу. Вот поэтому в настольной ролевой игре «Ведьмак» реликвии изготавливать нельзя. Иногда приходится идти на компромисс, чтобы создать правильную атмосферу.



Целостность

Конечно же, при создании персонажа ведущего стоит помнить о реализме и целостности. Если информацию о виверне игрокам должен выдать крестьянин, то он, понятное дело, не будет представителем знати.

Персонажи ведущего

Ключевая часть любой игры — персонажи ведущего. Сюжет может быть великолепным, но если персонажи ведущего картонные, то играть будет скучно. *Не всем*, кого встречают на пути игроки, нужны подробные характеристики, но ключевые персонажи должны быть хоть капельку интересными. Чтобы облегчить себе задачу, используйте в создании своих персонажей следующие таблицы.

Базовые персонажи ведущего

Результат броска	Раса	Пол	Возраст	Характер
1	Человек	Мужчина	Ребёнок	Застенчивый
2	Человек	Женщина	Ребёнок	Вздорный
3	Человек	Мужчина	Подросток	Заносчивый
4	Человек	Женщина	Подросток	Упрямый
5	Aen Seidhe	Мужчина	Молодой	Дружелюбный
6	Aen Seidhe	Женщина	Молодой	Скрытный
7	Aen Seidhe	Мужчина	Взрослый	Нервный
8	Краснолюд	Женщина	Взрослый	Кокетливый
9	Краснолюд	Мужчина	Пожилой	Эксцентричный
10	Краснолюд	Женщина	Пожилой	Замкнутый

Предыстория

Результат броска	История	Положение	Роман	Тайна
1	Потерял всё	Раб	Нет	Скрывает, что он маг
2	Семья убита	Раб	Нет	Нашёл потерянное сокровище
3	Сражался в Северных войнах	Бедняк	Нет	Разыскивается как преступник
4	Думает, что обладает магическим даром	Бедняк	Любовь его не интересует	Является агентом разведки
5	Чуть не погиб	Бедняк	Распутство	Ведёт двойную жизнь
6	Спасён ведьмаком	Среднего достатка	Гуляка	Имеет тайную профессию
7	Был жрецом	Состоятельный	Заинтересовался персонажем игрока	Трансвестит
8	Когда-то управлял небольшим посёлком	Состоятельный	Есть любимый(ая)	Дезертир
9	Был бандитом	Богач	В браке	Есть тайный любовник
10	Убил опасное чудовище	Представитель знати	Несчастная любовь	Носит проклятие или порчу (на ваш выбор)

Ведение кампании

Многие будут использовать эту книгу для того, чтобы проводить короткие игры-однодневки — в этом нет ничего плохого. Но игрокам может быть куда приятнее пройти целую кампанию, и тут вам поможет информация из данного раздела.

Создание глобального сюжета

Игры-однодневки делаются таким образом, чтобы начаться и закончиться за одну игровую партию. Чтобы развить такую игру и сделать её частью кампании, вам придётся выбрать центральный сюжет. Лучше всего соединить сюжет игры-однодневки с глобальной историей, чтобы создать возможность для развития и надолго занять игроков.

Например, ваши игроки начали с убийства чудовища, терроризировавшего город. Возможно, они прознали о таинственном враге, что натравил на город это чудовище. По сюжету кампании они должны остановить врага до того, как он нанесёт следующий удар. Или игроки могли выяснить, что чудовище — лишь предзнаменование куда большей угрозы. Так или иначе, вам нужен достаточно обширный сюжет, чтобы персонажи игроков могли идти по нему несколько игр.

Странствующие искатели приключений

Или же вы можете выбрать кампанию про «странствующих искателей приключений», где игроки просто вместе ищут приключения. Они идут одной дорогой, потому что им оказалось по пути или они объединились ради безопасности. В такой игре цель путешествия практически не имеет значения. Она просто должна быть *очень далеко*, со множеством остановок по пути. В каждом эпизоде игры персонажи делают остановку и сталкиваются с какой-либо проблемой, которую нужно решить для того, чтобы продолжить путешествие, или для того, чтобы получить награду.

Выбирайте кампании

Тут я необъективен, но, на мой взгляд, если есть возможность, лучше проводить кампании. Игры-однодневки весёлые и отлично подходят, когда нет стабильной группы игроков. Но если вы можете собрать несколько игроков вместе, проводите полноценную кампанию. Игроки действительно привяжутся к своим персонажам, а вы сможете отыграть миллион увлекательных историй. Неопытным ведущим это покажется сложным, но для них и существует эта глава!

Плотва

Лошади с характером — необычайно популярная вещь в моих играх. Я не знаю, почему так получается, но игроки обожают, когда они получают лошадь или другое вьючное животное, а у него, оказывается, есть свои заскоки и привычки. Очень рекомендую, чтобы у вас в игре была своя Плотва.

Не ждите святош

Мир «Ведьмака» — место, где человек человеку отнюдь не друг. Да, есть тут те, кто творит добро по доброте душевной, но их чрезвычайно мало. Люди не должны при первой встрече делать для игроков всё возможное, если только те не предлагают взамен что-то стоящее. То же касается и самих игроков. Не думайте, что они будут следовать сюжету только потому, что это правильно. Будь то угроза смерти или неплохая сумма денег, всегда давайте игрокам мотив, чтобы идти по той или иной сюжетной ветке.

«Гости»

Когда вы уже начали играть, могут появиться люди, которые захотят присоединиться, или вы сами захотите ввести кого-то в игру. Проблема в том, что зачастую у вас и так уже достаточно игроков. Вот в таких случаях пригодится режим **гость**. Пускай этот человек придумает себе персонажа, возможно с какой-то привязкой к сюжету одного эпизода игры. Представьте себе это как своего рода эпизод из сериала «Скуби-Ду встречает знаменитость». Это позволит на одну партию ввести игрока в игру, чтобы посмотреть, как всё пойдёт.

Если всем весело и вам не тяжело вести игру, пускай персонаж этого игрока станет сквозным. Он будет появляться каждые три-четыре эпизода и присоединяться к «главным героям» на одно приключение. Это особенно весело, если вы вводите такого персонажа как охотника за головами или убийцу чудовищ, преследующего ту же добычу, что и игроки.

Телешоу

Если в группе много игроков, отыгрывающих роли своих персонажей, было бы весело представить, что ваша игра — это телевизионное шоу. Пускай игроки выберут актёров и актрис для своих персонажей, и каждая игра станет очередным эпизодом сериала.

Это может помочь в написании приключений. Если игра идёт аналогично телевизионному шоу, у вас будет масса информации по построению игры и сюжета. Если вашим игрокам ОЧЕНЬ понравится, то они могут создать своеобразный фандом этого шоу. Пусть они рисуют персонажей, пишут фанфики и делают прочие вещи, связанные с происходящим в вашем «шоу». Может, это звучит глупо, но позволяет действительно вовлечь людей в игру и сохранить интерес к ней даже в том случае, если вы какое-то время не можете собирать игроков вместе.

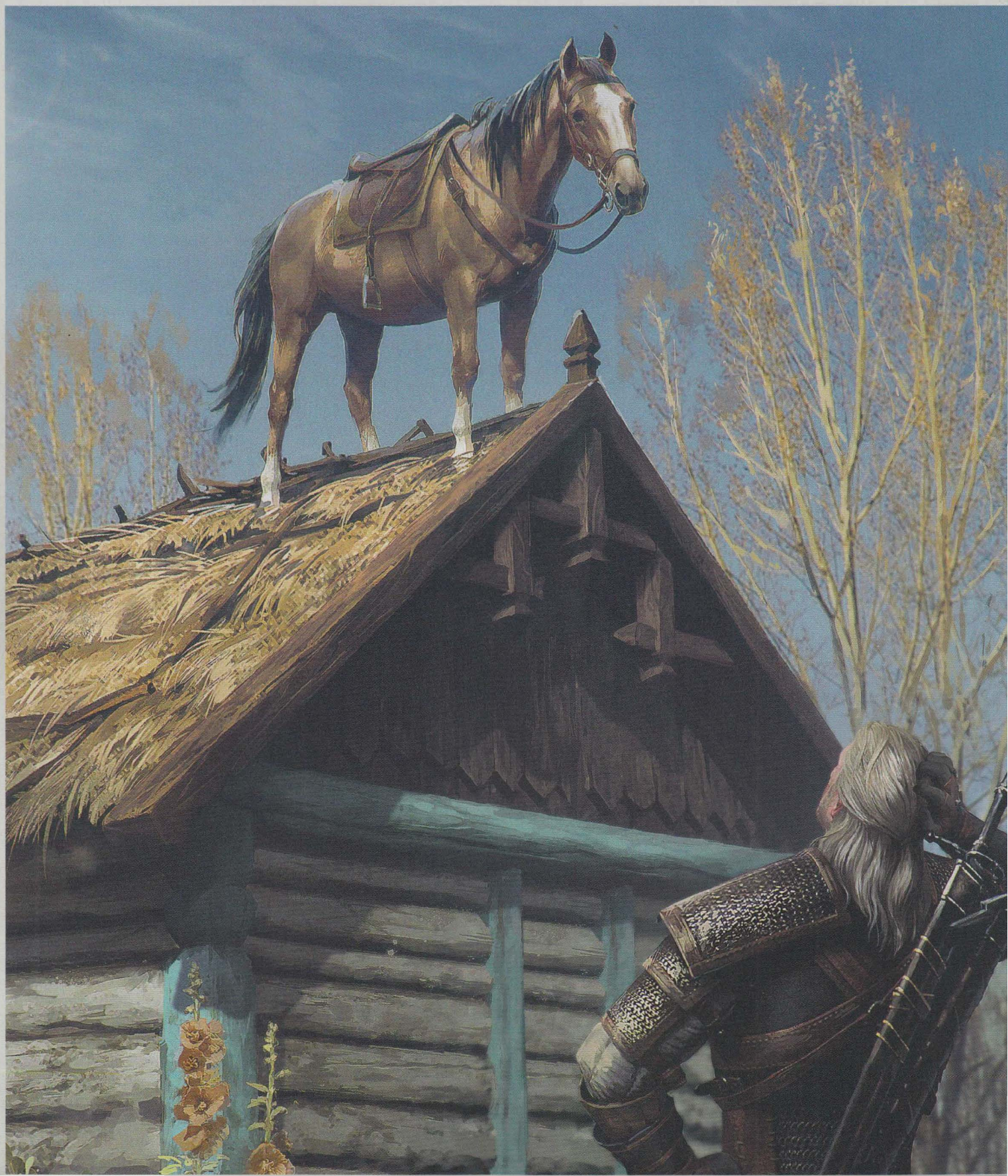
Когда игрока нет

Часто вы будете встречаться с ситуацией, когда все игроки могут прийти поиграть, кроме одного. С этим бывает сложно. Если отсутствующий игрок важен для сюжета, придётся на какое-то время остановить игру и подождать его. Но если этот персонаж не очень важен сюжетно, пускай с ним что-нибудь случится. Например, его похитили, он потерялся или уехал по какой-то причине. А может, его превратили в маленькую нефритовую куклу.

Полезный спутник

Когда я вожу игры, то всегда стараюсь выдать игрокам персонажа, который будет их спутником. Такой персонаж ведущего — очень важный инструмент при ведении игры для более чем двух-трёх игроков. Удобно иметь персонажа, которым вы управляете и который не только постоянно находится при группе, но также имеет какой-то вес при принятии решений. Пускай этот персонаж ведущего будет хорошо прописан — полноценный, с листом персонажа и жизненным путём. Но помните: такой персонаж существует для того, чтобы помочь игрокам, когда они потеряются, и держать их на нужном пути. Он не должен быть спасителем группы или воздвигать вокруг неё незримые стены. Используйте его, чтобы продвинуть игру, когда игроки проваливают важную проверку, или когда ваши игроки принимают самоубийственное или безумное решение, «потому что могут».

Лучше даже держать этого персонажа на втором плане. Таким образом, когда игроки совершают что-то безумное и им приходится столкнуться с последствиями, ваш персонаж может ускользнуть, а потом явиться игрокам на помощь, когда им придётся выбираться из тюремной камеры / с плахи / со дна озера.



Проклятия

Ликантропы

Если хотите, можете разрешить игроку самостоятельно отыгрывать волколака, в которого он превращается под действием проклятия. Если игрок сознаёт, что его персонаж немного не в себе, именно он лучше всего отыграет персонажа, поддающегося своим низменным влечениям. Но игрок должен помнить о жестокой природе ликантропии — она скорее проклятие, чем дар.

Проклятия — это сюжетный приём

Известных и записанных вариантов порчи вроде Кошмара, Дьявольской удачи или Теневой порчи не так уж много. С другой стороны, проклятия как в книгах о ведьмаке, так и в видеоиграх являются сюжетным приёмом. Проклятия стоит использовать в настольной ролевой игре только для того, чтобы продвинуть сюжет или создать зацепки для игроков. Проклятия слишком могущественны, чтобы разбрасываться ими направо и налево.

Включите воображение

Для создания проклятий просто включите воображение. Проклятия способны на что угодно, начиная от превращения людей в чудовищ и заканчивая оживлением целого особняка. Если вам нужны идеи или уже готовое проклятие, посмотрите таблицы ниже. Но помните: ***проклятие никогда не должно быть случайностью***. Проклятия — это поэтичное правосудие за свершённые проступки. В разделе «Создание проклятий» об этом рассказано подробнее.

Известные проклятия

Проклятие чудовищности

Эффект. Жертва выглядит чудовищно для всех, кто её видит. Она остаётся гуманоидом, но черты лица приобретают сходство со случайным животным. Сделайте бросок 1d10, чтобы узнать, что это за животное: 1 или 2 — медведь, 3 или 4 — кабан, 5 или 6 — птица, 7 или 8 — змея, 9 или 10 — насекомое. Социальный статус проклятого меняется на «ненависть и опасение» вне зависимости от того, каким он был раньше. Проклятый на самом деле не является чудовищем и не получает урона от серебра, но с виду похож на чудовище, и его можно спутать с чудовищем, если провалить проверку Образования со СЛ 18.
Интенсивность: средняя

Проклятие призраков

Эффект. Действует только на зону, призывая в виде призраков всех, к кому в этом месте отнеслись несправедливо. При создании этого проклятия сделайте бросок 5d6, чтобы определить, сколько призраков явится. Если зона особенно ужасна, бросьте дополнительно 2d6. Если зона достаточно спокойная, бросьте только 2d6. Призраки остаются в зоне до тех пор, пока не будут убиты, и возвращаются на следующую ночь. Они нападают на всё, что входит в зону действия проклятия. Единственный способ снять проклятие — каким-то образом исправить всю ту несправедливость, что случилась в этой зоне.
Интенсивность: средняя

Проклятие заразы

Эффект. Делает жертву проклятия носителем опасной болезни. Болезнь не влияет на носителя, но любой, кто дотронется до него и провалит проверку Стойкости со СЛ 18, заражается. Если носитель остаётся в здании дольше 3 дней, то все, кто находится в этом здании, должны пройти проверку Стойкости со СЛ 16. Если носитель проводит в городе больше недели, то все в городе должны совершить проверку Стойкости со СЛ 14.
Интенсивность: высокая

Проклятие странника

Эффект. Одно из самых жестоких проклятий. Самой жертве оно вреда не причиняет, но даже самый верный друг, близкий родственник или товарищ от неё отвернётся. Постепенно люди покидают жертву из-за разногласий, ссор, по естественным причинам или из-за похищений, пока (если носитель проклятия дольше месяца остаётся на одном месте) сама судьба не попытается убить несчастного.
Интенсивность: высокая

Проклятие ликантропии

Эффект. Проклятый ликантропией с вероятностью 30 % каждую ночь на восходе луны превращается в волколака. После превращения персонаж становится жестоким хищником с человеческой хитростью и с желанием убивать. Если обратившийся — персонаж игрока, то до восхода солнца им управляет ведущий. Будучи волколаком, персонаж потакает самым ужасным своим порывам, без жалости убивая любого, кто встанет на пути. Находясь в зверином облике, проклятый получает всё оружие, броню и способности волколака. Персонаж также прибавляет бонус к четырём своим параметрам, как указано ниже.
Интенсивность: высокая

Бонусы волколака

Реакция +2	Телосложение +3
Скорость +4	Эмпатия –5

Создание проклятий

Создание проклятия — это искусство. Ни один из его эффектов не случаен — все они должны быть связаны с причиной наложения проклятия.

Если вам нужна помощь в создании хорошего проклятия, то вот несколько идей о том, что можно обрушить на головы игроков за определённые действия или бездействие. В зависимости от тяжести проклятия можно также совместить несколько эффектов. Однако проклятие не должно быть несправедливым. И всегда должна оставаться какая-то надежда.

Жестокость	Предательство	Бездействие
Рядом с проклятым животные испытывают тревогу.	По ночам проклятый всегда остаётся один.	Люди не хотят помогать проклятому.
По ночам из глаз проклятого идёт кровь.	Проклятый видит яркие ночные кошмары.	Те, кому проклятый не помог, появляются в виде галлюцинаций.
Проклятого каждую ночь преследуют призраки.	Проклятый теряет способность любить.	Тело проклятого становится болезненным и уродливым.
Проклятый испытывает побуждение убивать всякого, кто подходит слишком близко.	Проклятый видит в каждом зеркале того, кого он предал.	Еда, которую ест проклятый, превращается в пепел, но он не чувствует голода.
Проклятый каждую ночь ощущает, что его расчленяют заживо.	Все, кого любит проклятый, отворачиваются от него.	В самые критические моменты проклятого охватывает паралич.
Проклятый становится ужасно уродливым, под стать своей душе.	Инструменты и оружие проклятого всегда ломаются.	Там, где останавливается проклятый, всё начинает рушиться и гнить.

Искупление и муки

Не существует двух проклятий, которые снимаются одинаково. У трёх человек, проклятых ликантропией, могут быть совершенно разные способы снятия чар. Когда кто-то в вашей игре получает проклятие, обдумайте, как его можно снять. Вы не обязаны говорить это проклятому, но *сами* должны знать на случай, если проклятый наткнётся на этот способ. В зависимости от сложности проклятий ниже приведены возможные способы их снятия.

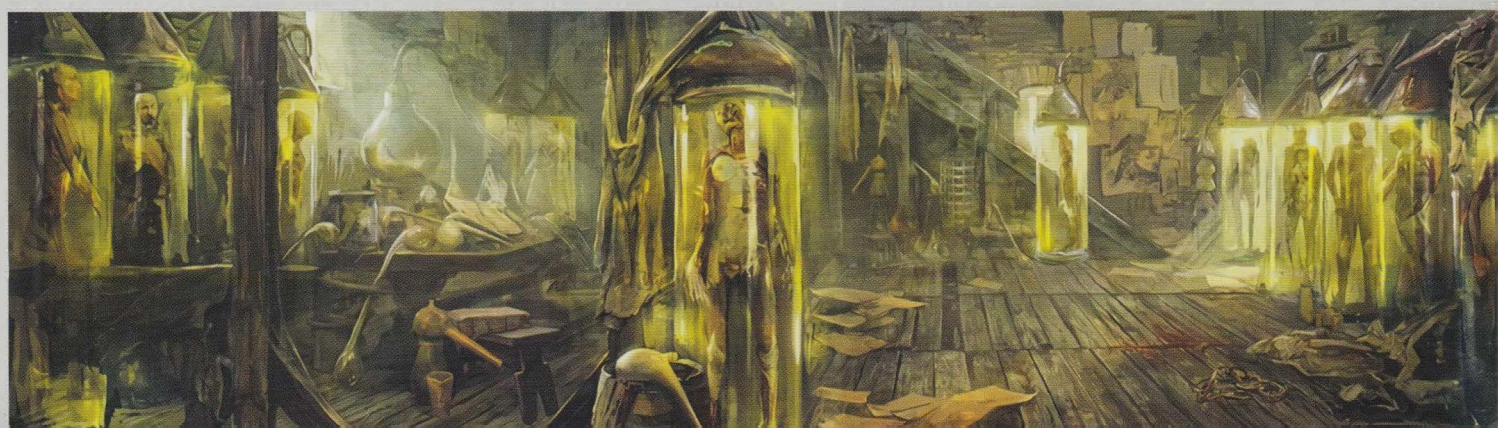
Интенсивность	Искупление и муки
Низкая	Проклятия с низкой интенсивностью просты и не угрожают жизни проклятого. Снятие таких проклятий требует достаточно простых действий, вроде получения прощения у проклявшего, раздачи всех денег или сожжения самого ценного своего имущества под полной луной.
Средняя	Проклятия со средней интенсивностью — это опасные и могущественные паутины магии, которые угрожают жизни проклятого. Снятие таких проклятий требует настоящих страданий вроде отречения от возлюбленного, нахождения на грани жизни и смерти или проведения нескольких лет в нищете и одиночестве.
Высокая	Проклятия с высокой интенсивностью чрезвычайно опасны и, к счастью, очень редки. Снятие таких проклятий требует поистине тяжёлых мук — необходимо пожертвовать любимым товарищем или в прямом смысле слова потерять всё.

Снятие проклятий

Проклятия — это наказания, так что избавиться от них тяжело. Есть не так много проклятий, которые вы можете снять безболезненно. Опять же, стоит помнить, что способ снять проклятие должен быть связан с его причиной. Можете использовать таблицу искупления, чтобы понять, насколько сильными должны быть муки.

Проклятые места

Для проклятых мест искупление выглядит несколько иначе. Если проклятие связано с кем-то, то достаточно будет таблицы искупления. Но если проклятие наложено на само место, то для искупления нужно окончить страдания духов этого места или, возможно, вернуть туда некий предмет.



Состояние мира

В книгах Анджея Сапковского многие события имеют свои последствия. Персонажи умирают, предательства разрушают отношения, рождается дружба и завязывается длительная вражда. Всё это превращает мир книг в живое и интересное место.

К счастью и несчастью одновременно, видеоигры по «Ведьмаку» добавили достаточно много вариативности в мир книжной саги. Игры серии «Ведьмак» — это шедевры ролевых игр. Все ваши решения имеют последствия, которые делают вас серьёзным фактором в истории мира.

Но в результате, начиная с первой игры, с каждым принятым решением история разветвляется. Страны могут процветать, а могут исчезнуть с лица земли. Всё зависит от игрока, как минимум в случае собственного мира видеоигры. Это несколько усложняет ситуацию, особенно для тех, кто не играл ни в одну из видеоигр этой серии.

Было бы легко выбрать одно состояние мира, основываясь на моём личном опыте прохождения видеоигр, и сказать: «Вот это каноничный сеттинг для настольной ролевой игры», — но мне это кажется нечестным. Миллионы людей проходили видеоигры «Ведьмак», создавая свои уникальные истории. Так что в этом небольшом разделе те, кто играл в видеоигры, получат инструменты для воплощения того мира, который они помогли создать своими действиями. Также этот раздел поможет тем, кто не играл в «Ведьмака», понять, какие точки разветвления есть в видеоиграх, а затем выбрать нужное состояние мира для своей настольной игры.

Конечно же, здесь показаны *не все* точки выбора, какие есть в видеоиграх. Многие мелкие решения очень важны для видеоигры, но мало влияют на общую картину мира. Решения вроде убийства Лоредо во Флотзаме имеют значение для «Ведьмака-2», но тривиальны на фоне вселенной «Ведьмака», поскольку Флотзам — захолустный посёлок. Однако решения вроде успешности осады Вергена или событий в Лок Муинне действительно важны, и их следует принимать во внимание.

Важнейшие регионы

Судьба региона	Описание
Судьба Вергена	Городок Верген в Верхнем Аэдирне не так давно стал предметом спора между Аэдирном, Каэдвеном и третьей стороной — союзом представителей Старших Народов под предводительством Саскии, Девы из Аэдирна. Король Хенсельт Каэдвенский недавно взял город в осаду, надеясь отбить Северный Аэдирн, что когда-то был частью Каэдвена. Эта осада определяет баланс сил в регионе и является одним из самых важных событий прошедшего года.
Судьба Аэдирна	В прошлом году Лето из Гулеты и Убийцы Королей прикончили короля Демавенда Аэдирнского. После этого остался только один законный наследник аэдирнского престола — принц Стеннис. Он оказался в Вергене во время осады. В попытке объединить Аэдирн он отравил Саскию, предводительницу сопротивления Вергена. В зависимости от судьбы Стенниса Аэдирн либо выживет, либо погрузится в хаос.
Судьба Темерии	Спустя несколько месяцев после осады замка Ла Валетт Темерия погрузилась в хаос. Многие знатные семьи начали борьбу за трон. Единственным выходом было бы возвращение наследницы короля Фольтеста Анаис Ла Валетт, которую похитили нильфгаардцы. В Лок Муинне то, отправится ли Анаис к темерцам или же к их соседям реданцам, определит статус Темерии в ходе Третьей войны с Нильфгаардом.
Судьба магов	Во время съезда в Лок Муинне обман Ложи Чародеек был раскрыт. Это великое предательство обратило людей Севера против всех адептов магии. Судьба магов по всему Северу зависит от судьбы Трисс Меригольд и того, сумеет ли она убедить правителей Королевств Севера восстановить Совет Чародеев.

Важные личности

Судьба личности	Описание
Саския из Аэдирна	Саския, Дева из Аэдирна, — предводительница сил сопротивления в Долине Понтара. На самом деле она дракон, которого в ходе событий видеоигры «Ведьмак-2» отравил принц, а после спас и взял под ментальный контроль круг чародеек. Саскию могут убить в ходе съезда в Лок Муинне, она может бежать (всё ещё находясь под контролем чародеек) или же может быть освобождена, после чего вернётся в Долину Понтара.
Шеала де Тансервилль	Шеала де Тансервилль — могущественная чародейка и член круга, известного как Ложа Чародеек. Какое-то время она работала вместе с Геральтом из Ривии, но в конце видеоигры «Ведьмак-2» она предаёт Королевства Севера и пытается устроить переворот. В попытке сбежать она может либо выжить, либо погибнуть из-за несовершенного кристалла, подброшенного ей Лето из Гулеты.
Лето из Гулеты, Убийца Королей	Убийца Королей, также известный как Лето из Гулеты, — ведьмак из школы Змеи. Его нанял император Нильфгаарда. Лето должен был притвориться, что работает на Ложу Чародеек, и воспользоваться этим прикрытием для дестабилизации Королевств Севера посредством убийства королей. В конце съезда в Лок Муинне он может либо погибнуть от рук Геральта из Ривии, либо выжить.
Ариан Ла Валетт	Ариан Ла Валетт — старший сын баронессы Ла Валетт. Он возглавлял силы замка Ла Валетт во время осады королём Фольтестом Темерским, явившимся за своими бастардами. В конце осады Ла Валетт либо убит Геральтом из Ривии, либо его пощадили.
Талер	Талер, также известный как Бернард Дукат, — бывший глава темерской разведки. Во время событий «Ведьмака» Талер может запутаться в тёмных делишках в Вызиме, за что его казнят по обвинению в государственной измене. Но Геральт из Ривии может его спасти.

Важные решения

Решение	Исход
Судьба Вергена	
Одержала ли Саския победу во время осады?	**Да.** Если Саския одержала победу во время осады Вергена, то̀ силы Каэдвена вынуждены отступить и долина реки Понтар остаётся свободным и независимым государством под управлением Саскии из Аэдирна. На данный момент оставшиеся силы армии Саскии отчаянно сражаются против нильфгаардцев. Они храбры, но без помощи Иорвета и его скоя'таэлей, ушедших несколько месяцев назад по неизвестным причинам, долго удерживать долину они не смогут.
	Нет. Если Саския не одержала победу во время осады Вергена, долина реки Понтар захвачена королём Хенсельтом Каэдвенским и представителей Старших Народов «усмиряют». Долина реки Понтар вновь становится Лормарком и живёт по законам Каэдвена. На данный момент, учитывая то, что Каэдвен увяз в Зимней войне, а прямо на границе стоит Нильфгаард, многие представители Старших Народов пополнили ряды скоя'таэлей.
Пережил ли король Хенсельт Каэдвенский осаду Вергена?	**Да.** Если король Хенсельт победил (или если Геральт из Ривии остановил Вернона Роше), то он пережил осаду Вергена. В этом случае Каэдвен по-прежнему силён под управлением сильного правителя. Однако на данный момент Зимняя война уничтожила Каэдвен, а тело короля Хенсельта валяется где-то в траншее — его убил неизвестный солдат на передовой.
	Нет. Если осада Вергена выиграна, но Геральт из Ривии решил не мешать Вернону Роше, то короля Хенсельта убивают за преступления против темерских «Синих полосок». Каэдвен победил, но оплакивает своего лидера, становясь тенью в сравнении с Каэдвеном прошлого. На данный момент Зимняя война сплотила каэдвенцев, но это явно не та объединённая армия, что сможет долго противостоять королю Радовиду V Реданскому.
Судьба Аэдирна	
Стал ли принц Стеннис жертвой самосуда в Вергене?	**Да.** Если принц Стеннис стал жертвой самосуда в Вергене за отравление Саскии из Аэдирна, то у Аэдирна нет живого наследника. Страна погружается в хаос и анархию, поскольку нет лидера, который поддерживал бы порядок. Аэдирн терзают голод, насилие и болезни. На данный момент Аэдирн превратился в истерзанный войной и прочими невзгодами край. Сейчас Нильфгаард зачищает эту местность огнём и мечом.
	Нет. Если Геральт из Ривии убедил представителей Старших Народов из Вергена пощадить принца Стенниса, тот переживает осаду, после чего его коронуют на трон Аэдирна. За несколько месяцев до осады нильфгаардцами он объединяет Аэдирн и наводит там порядок. Народ любит его. На данный момент Аэдирн захвачен Нильфгаардом, но народ его храбро сражался против накатившей чёрно-золотой волны. Принц Стеннис в итоге сдался нильфгаардцам, когда поражение стало неизбежным. Теперь он правит как марионетка императора.
Судьба Темерии	
Спасена ли Анаис?	**Да.** Спасение Анаис от нильфгаардцев означает и спасение будущего Темерии. Вопрос лишь в том, где она находится на момент нынешних событий. Определите это следующим выбором.
	Нет. Если Анаис не спасли от нильфгаардцев, то о ней с тех пор не было ни слуху ни духу. Судьба Темерии под вопросом — законного наследника нет, из-за чего многие знатные дома принялись бороться за власть, несмотря на войну.
С кем отправилась Анаис?	**Вернон Роше.** Если после спасения от нильфгаардцев Анаис отправилась с Верноном Роше и Яном Наталисом, то её увозят в неизвестном направлении до конца войны, чтобы потом она могла вернуться в Темерию. Говорят, она в безопасности в Ковире и Повиссе, а то и вовсе за Драконьими горами.
	Радовид Реданский. Если Анаис отправляется с Радовидом Реданским, её будут держать в Третогоре и использовать для контроля над Темерией. Она в безопасности, но Темерия вынуждена склониться перед волей Редании.
Судьба магов	
Был ли восстановлен Совет Чародеев?	**Да.** Если Геральт из Ривии спас Трисс Меригольд от нильфгаардцев, она всеми силами старается восстановить Совет Чародеев. Эта попытка присмирить магов Севера несколько сужает бездну непонимания между адептами магии и простыми людьми. Но к данному моменту усилия Трисс Меригольд лишь оттянули неизбежное — в итоге охотники на ведьм Радовида Реданского вновь объявляют магов первостепенными врагами.
	Нет. Если Геральт из Ривии не спас Трисс Меригольд, то она была слишком занята собственным побегом, чтобы попытаться восстановить Совет Чародеев, и конфликт в Лок Муинне выливается в сущий хаос. Радовид Реданский немедленно приступает к сожжению всех явившихся на съезд магов. На Севере «охота на ведьм» начинается незамедлительно, без всякого предупреждения.

Личные судьбы	
Пережила ли Саския события в Лок Муинне?	**Да.** Если Саския пережила события в Лок Муинне, она всё ещё бродит по миру. Её судьба в ближайшее время зависит от того, освободил ли её Геральт из Ривии от ментального контроля. Независимо от того, что произошло с ней сразу после Лок Муинны, на данный момент она свободна, а её местонахождение неизвестно.
	Нет. Если Саския не пережила события в Лок Муинне, это означает, что её убил Геральт из Ривии, поскольку не нашёл способа освободить её от контроля Филиппы Эйльхарт. Саския не повела за собой жителей Долины Понтара, но она более не служит орудием чародеек.
Освободилась ли Саския от контроля Ложи Чародеек?	**Да.** Если Саския освободилась от контроля разума, наложенного на неё Филиппой Эйльхарт, то она возвращается в Верген, чтобы вести свой народ. Ложа Чародеек остаётся без самого могущественного орудия и вынуждена уйти в подполье.
	Нет. Если Саския выжила, но не избавилась от контроля разума, она остаётся могущественным орудием в руках Ложи Чародеек. На данный момент она, тем не менее, сумела освободиться и улетела куда-то в горы.
Мертва ли Шеала де Тансервилль?	**Да.** Если Шеала де Тансервилль погибла во время съезда в Лок Муинне, она не сможет помочь Ложе Чародеек.
	Нет. Если Геральт из Ривии пощадил Шеалу де Тансервилль в ходе заварушки в Лок Муинне, она жива и свободна, но скрывается, как и остальные чародейки Ложи. На данный момент её схватили реданские охотники на ведьм, чтобы выпытать информацию о местонахождении Филиппы Эйльхарт.
Жив ли Убийца Королей?	**Да.** Если Геральт из Ривии пощадил Лето из Гулеты в Лок Муинне, то мятежный ведьмак всё ещё жив и бродит по Северу в попытке исправить свою репутацию и начать с чистого листа. К сожалению, император Нильфгаарда послал по его душу множество нильфгаардских агентов, чтобы убить и подчистить концы.
	Нет. Если Геральт из Ривии убил Лето из Гулеты во время съезда в Лок Муинне, то все убийцы-ведьмаки, нанятые Нильфгаардом, погибли и о заговоре больше никто не знает. Ведьмачья школа Змеи практически исчезла.
Жив ли Ариан Ла Валетт?	**Да.** Если Геральт из Ривии пощадил Ариана Ла Валетта во время осады замка Ла Валетт, то Ариан возвращается в свой замок, когда нильфгаардцы входят в Содден и Бругге. Ариан превращает замок Ла Валетт в убежище на Севере.
	Нет. Если Геральт из Ривии убил Ариана Ла Валетта во время осады замка Ла Валетт, то замком управляет его мать. Она тратит большую часть ресурсов замка на войну на юге.
Жив ли Талер?	**Да.** Если Геральт из Ривии спас Талера от казни, тот возвращается поддерживать спокойствие в Темерии. На данный момент Талер едет в Новиград, чтобы помочь Вернону Роше и Сигизмунду Дийкстре в замысленном ими убийстве Радовида Реданского.
	Нет. Если Геральт из Ривии не заступился за Талера, то бывшего главу темерской разведки казнят за государственную измену. В этой версии событий он не может помочь Вернону Роше и Сигизмунду Дийкстре организовать убийство Радовида Реданского.

Ведьмаки

— Солдата нельзя заставить не бояться, но можно вооружить основанием, мотивацией, которая поможет ему перебороть страх. А у меня такой мотивации нет. И быть не может. Я — ведьмак. Искусственно созданный мутант. Я убиваю чудовищ. За деньги. Защищаю детей, если родители заплатят. Если мне заплатят нильфгаардские родители, я стану защищать нильфгаардских детей. И если даже весь мир превратится в развалины, во что я не верю, я буду убивать чудовищ на развалинах до тех пор, пока какое-нибудь из них не прикончит меня. Вот моя судьба, моя мотивация, моя жизнь и моё отношение к миру. И выбирал не я. Это сделали за меня другие.

Анджей Сапковский. Кровь эльфов

С того момента как ребёнка забирают в ведьмаки, он становится чужаком для остального мира. Тварью, которую должно презирать, ненавидеть или в лучшем случае жалеть. К несчастью, редко когда ведьмаки сами выбирают свою судьбу — эта сомнительная честь выпадает человеку ещё до того, как он поймёт, что это такое. В соответствующей школе ведьмаку предстоит пережить разные трудности, от жёсткой кровати и нехватки пищи до переломов костей и близости смерти от лап и зубов чудовищ. Тренировки медленно ломают и перестраивают человека, делая из него орудие, используемое лишь для убийства чудовищ и снятия проклятий. В каком-то смысле неудивительно, что большинство крестьян видят в ведьмаках тупые бессердечные машины для убийства. После жутких тренировок кандидаты проходят серию мутаций, день за днём испытывая жуткую боль, по мере того как тело ломается и трансформируется. После всего этого ведьмак становится эмоционально холоден и скуп на сострадание к будничным заботам тех, кто не переживал такие же муки. К несчастью, по этой причине простой люд ненавидит ведьмаков, что, в свою очередь, лишь ещё больше их отталкивает. А ещё ведьмаки долго живут — сотни лет, если раньше их не убьёт чудовище. Любой персонаж-ведьмак в этом сеттинге живёт на свете от 50 до 260 лет. А это десятки (или даже сотни) лет издевательств, берущих своё как физически, так и морально.

Современные ведьмаки

Двести или более лет тому назад ведьмаков было больше. Не было ничего необычного в том, чтобы увидеть ведьмака, идущего через город или крадущегося по болоту неподалёку от поселения. Но это в прошлом. Сейчас, после разгрома ведьмачьих школ и охоты на ведьмаков, большинство людей могут прожить целую жизнь, так и не встретив ведьмака. Чаще всего простой люд считает ведьмаков дурным знамением, а слухи об их похоти, болезных телах и отсутствии эмоций бурно разрастаются.

Physiologus о «ведьминах»

Ведьмак, некоторыми ведьмином прозываемый. Вызывать его оченно опасно, токмо тогда надобно, когда супротив чудищев и поганцев разных ничего поделать уже не можно, ведьмак справится. Однако ж следить надыть, чтобы к ведьмаку не прикасаться, ибо от оного запаршиветь можно. И девок от него прятать, потому ведьмак охоч до них сверх меры, и хоча он весьма до злата жаден, не давать ему больше как за утопца серебряный грош либо полтора. За котолака два серебряных гроша. За вампира — четыре серебряных гроша…

Жизненный путь ведьмака

Судьба ведьмака сильно отличается от судьбы любого другого обитателя Континента. С младых ногтей ведьмак перестаёт быть обычным гражданином и ведёт жизнь, которую большинство людей видят разве что в ночных кошмарах. Будущих ведьмаков сурово тренируют, а испытания, чтобы стать полноценным ведьмаком, жестоки и не прощают ошибок. И после всего этого ведьмак может десятилетиями (а то и веками) странствовать в одиночку, каждый день подвергая себя опасности за гроши, при этом уважения получая меньше, чем местный крысолов. Жизнь ведьмака не бывает простой.

Ведьмачьи школы

В лучшие годы было много разных ведьмачьих школ, где создавали ведьмаков и обучали их нужным навыкам для охоты на чудовищ и снятия проклятий. Конечно же, есть общий для всех ведьмаков набор навыков, но в каждой школе обучали по-своему, сосредотачиваясь на различных аспектах ведьмачьей подготовки. Таким образом, ведьмаки из разных школ зачастую действуют по-разному, хоть в целом их методы и схожи.

Воспоминания о прошлом

Ведьмак, которого я знал, особо не помнил о своём прошлом. Он был слишком маленьким, чтобы что-то помнить, когда его забрали в Каэр И Серен. Рассказывал, что те воспоминания, что у него были, позволили легче мутации перенести. Бедолага хватался за память о том, как папаня повёз его на коне в поле кататься. Не знаю, почему он именно этот момент выбрал. Наверно, единственное нормальное воспоминание, какое у него осталось.

Родольф Казмер

Когда вы стали ведьмаком?

Результат броска	Возраст
1–2	**Младенчество (–2 к Испытанию травами)** Вас забрали в ведьмачью школу ещё младенцем, в возрасте от 1 до 2 лет. Вы не помните о жизни до ведьмачества, и вам не о чем вспоминать, когда приходит время Испытания травами.
3–8	**Раннее детство (нет модификаторов)** Вас забрали в ведьмачью школу в возрасте от 4 до 6 лет. У вас есть воспоминания о нормальной жизни, что помогло при Испытании травами.
9–10	**Позднее детство (+2 к Испытанию травами)** Вас забрали в ведьмачью школу довольно большим, в возрасте от 8 до 11 лет. Тренироваться вам было несколько труднее, зато воспоминания о нормальной жизни помогли при прохождении Испытания травами.

В какой школе вы обучались?

Результат броска	Школа
1–2	**Школа Волка (нет штрафов при сильной атаке)** Вы учились в Каэр Морхене в высоких Синих горах. Обучение было трудным и структурированным, основанным на очень сбалансированном подходе к ведьмачьей профессии. Вас научили бить сильно и быстро, чтобы как можно быстрее закончить охоту.
3–4	**Школа Грифона (+2 к Энергии)** Вас обучали в Каэр И Серен на побережье у Драконьих гор. Ваше обучение было сосредоточено на сражении с несколькими противниками одновременно и на максимальном использовании ваших ограниченных магических способностей.
5–6	**Школа Кота (невосприимчивость ко всем немагическим попыткам обольщения)** Вы обучались в караване Дин Марв — странствующем отряде ведьмаков, готовых работать на любого, кто заплатит, вне зависимости от задания. Мутации и обучение искалечили вашу психику, и вам постоянно приходится сдерживать свою жестокость и страсть к насилию.
7–8	**Школа Змеи (нет штрафов за парное оружие)** Вы обучались в Гортур Гвед в глубоких пещерах хребта Тир Тохаир. В отличие от остальных ведьмаков, вас учили орудовать двумя клинками. Вы владеете способом убийства чудовищ, сравнимым с техникой наёмных убийц.
9–10	**Школа Медведя (–2 к СД)** Вы проходили обучение на заснеженных вершинах гор Амелл, в Хэрн Кадух. Ваше тело способно выдерживать всевозможные повреждения, и вы можете быстро и ловко передвигаться в тяжёлой стальной броне.

Как прошли начальные тренировки?

Результат броска	Событие начальных тренировок
1	**Травма на Мучильне (–1 к Скор)** Вы получили травму, пробегая полосу препятствий вокруг школы. У вас сильно сломана нога, и даже после исцеления она гнётся чуть хуже.
2	**Украденное знание (+1 ведьмачий чертёж)** Обучаясь в школе, вы прокрались в библиотеку крепости и скопировали один из секретных ведьмачьих чертежей, а копию взяли с собой.
3	**Завёл соперника (1 враг-ведьмак)** В ходе обучения у вас возникло соперничество с другим будущим ведьмаком. Даже после мутаций он продолжает вас ненавидеть.
4	**Лёгкие мутации (+2 к Испытанию травами)** Вы хорошо приспособились к малым мутациям и действию мутагенных грибов, которыми вас кормили в начале обучения. Когда пришло время Испытания травами, вы были готовы.
5	**Негативные последствия магии (–1 к Энергии)** Неправильно сотворённый знак немного повредил ваше тело. Было ужасно больно, и даже после исцеления ваше значение Энергии снижено.
6	**Лучший в классе (+1 к Владению мечом)** Вы были одним из лучших мечников среди сверстников, и с годами ваши навыки не притупились. Вы с лёгкостью выполняете сложные движения, пируэты и развороты.
7	**Плохая реакция на мутагены (–2 к Испытанию травами)** У вас была аллергия на мутагенные грибы и химические составы, которые вам давали в начале обучения. Когда пришло время Испытания травами, вам пришлось куда труднее.
8	**Завёл друга (1 друг-ведьмак)** Во время обучения вы сдружились с другим будущим ведьмаком. Суровые испытания и опасности лишь закалили вашу дружбу.
9	**Травма на маятнике (–1 к Реа)** Вы получили травму во время тренировки на маятнике. Вы упали со столбов и сломали несколько костей, ударившись о камни внизу. Даже после исцеления вы не столь гибки, как раньше.
10	**Глубокое изучение (+1 к Подготовке ведьмака)** Обучение владению мечом важно, но большую часть свободного времени вы проводили в библиотеках крепости, изучая книги о чудовищах и делая записи.

Как прошли испытания?

Результат броска	Исход испытаний
1	**Почти смертельно (дополнительно –1 к Эмп и –1 к Тел)** Испытание травами практически разрушило ваше тело. Вы пережили процесс, но ваши тело и разум навсегда повреждены.
2–3	**Тяжёлые последствия (дополнительно –1 к Эмп)** Испытание травами у вас прошло тяжело, и ведьмаки, следившие за процессом, не были до конца уверены, что вы справитесь. Вы выжили, но разум ваш травмирован.
4–9	**Приемлемые мутации (без модификаторов)** Испытание травами прошло успешно. Вы стали ведьмаком без тяжёлых последствий, если не считать воспоминания об ужасной боли.
10	**Дополнительные мутации (дополнительно +1 к Эмп и +1 к Лвк)** Ваше тело очень хорошо отозвалось на Испытание травами, и вы получили дополнительные мутации. Вы успешно перенесли испытания, и вся испытанная боль того стоила.

Мучильня и маятник

Скорость, ловкость и физическая стойкость считаются, пожалуй, наиболее важными физическими качествами для ведьмака. Для того чтобы развить все эти навыки, в большинстве ведьмачьих школ используют две вещи: большое обитое металлом полено, называемое маятником (которое надо атаковать, при этом уворачиваясь от него, пока оно качается), и полосу препятствий, которую юные ведьмаки зовут Мучильней — длинный извилистый путь, усыпанный ловушками, ямами и капканами, по которому ученики бегают каждый день. Многие погибают ещё на этих испытаниях, до начала мутаций.

Испытания ведьмаков

Когда тело новичка подготовлено суровыми физическими тренировками и бульоном из мутагенных грибов, начинаются тяжёлые ведьмачьи испытания. Первое испытание (Испытание травами) создано для того, чтобы сломать тело новичка и перестроить его заново, снабдив превосходной реакцией и кошачьими зрачками. Второе (Испытание снами) даёт новичку, кроме других полезных бонусов, ночное зрение, а также делает его стерильным. Последнее испытание (Испытание гор) — это скорее экзамен, который призван проверить, запомнил ли ведьмак что-то из предыдущих испытаний.

Ваше дитя-неожиданность

Если хотите, можете несколько более развёрнуто описать события после того, как вы получили дитя-неожиданность.

Если дитя — мальчик, сделайте бросок 1d10. При любом результате, кроме 1–3, мальчик умирает во время испытаний. Если он выжил, вы можете сделать несколько бросков, чтобы определить его жизненный путь ведьмака.

Если дитя — девочка, она могла остаться в крепости, чтобы следить за хозяйством, но куда вероятнее, что вы отдали её другой семье. Обычно из ведьмаков получаются дурные родители.

Самое важное событие

Результат броска	Самое важное событие
1	**Получил дитя по Праву Неожиданности** Во время своих путешествий вы воспользовались Правом Неожиданности и получили дитя. Это может быть мальчик — тогда вы отдали его в ведьмаки. Если это девочка, то её судьба в ваших руках.
2	**Нападение разумного чудовища** В ходе охоты на чудовище ситуация обернулась против вас. Разумные чудовища вроде кладбищенских баб и катаканов могут быть очень опасны, и в итоге добычей чуть не стали вы сами.
3	**Сражался плечом к плечу с рыцарем** Вы сражались вместе с благородным рыцарем. Возможно, вы оба этого не хотели. Возможно, это была случайность, но битва плечом к плечу с аристократом изменила ваш взгляд на рыцарей и на работу ведьмака.
4	**Был схвачен магом для экспериментов** Маги давно охотятся за секретами ведьмачьих мутаций. В какой-то момент вас захватил в плен маг — он ставил над вами эксперименты с целью раскрыть тайну мутаций.
5	**Работал на дворянина** Какое-то время вы служили дворянину. Платили хорошо, но вам было странно и неприятно скрывать большинство своих действий, чтобы не опозорить нанявшую вас семью, вытащив на свет божий их секреты.
6	**Выход за пределы** Как-то раз вы отправились за пределы Континента — перешли Драконьи горы, Тир Тохаир, Синие горы или переплыли Великое море. Вы повидали дальние земли, неизвестные большинству.
7	**Серьёзные отношения** Большинство ведьмаков стараются не ввязываться в серьёзные отношения. Однако вас это не остановило. Вы влюбились и даже подумывали осесть на одном месте. Вы до сих пор иногда об этом вспоминаете.
8	**Сражение за свою крепость** Вы отбивали осаду ведьмачьей крепости. Численное и силовое превосходство было не на вашей стороне, но вы всё равно остались. Вы пережили осаду, получив серьёзные ранения, но ваши товарищи умерли у вас на глазах.
9	**Дурная слава** Вы избавили город от чудовища, но люди испугались и ополчились на вас. Возможно, они даже пытались вас убить. Так или иначе, вы повидали, чем платят за добро.
10	**Слава героя** Посёлок, который вы избавили от чудовища, встретил вас как героя. Вы не ожидали ни бесплатной выпивки, ни того, что женщины будут на вас с интересом поглядывать, но вы это получили. Больше вам не встречалось подобной доброты.

Каково ваше нынешнее положение?

Результат броска	Нынешнее положение
1	**Личный ведьмак** Вы подписали контракт с группой торговцев, знатным домом или важной персоной и стали личным ведьмаком. Вы работаете за скромную плату и охотитесь на кого скажут. Обычно на чудовищ…
2	**В поисках работы** Тяжёлая ведьмачья жизнь продолжается. Вы много странствуете, с грустью думая об отмирании профессии ведьмака и о редкости чудовищ. Вы постоянно в дороге, никогда не задерживаетесь на одном месте.
3–8	**Отшельник** Вы перестали быть ведьмаком и отправились в дикие земли, чтобы жить как отшельник. Лишь теперь, когда чудовища стали возвращаться, вы решили вновь выбраться в мир.
9	**Нормальная жизнь** Вы уже десятки лет пытаетесь оставить жизнь ведьмака. Это трудно, поскольку люди никогда не примут вас полностью, но вы кое-как ведёте практически нормальную жизнь. Желаем успехов!
10	**Опасный преступник** В итоге весь негатив и людская неблагодарность вас добили — вы решили, что поскольку чудовищ становится всё меньше, стоит переключиться на людей. Можете сами решить, чем вы промышляете ради выживания.

Жизнь ведьмака

Ведьмаки живут необычайно долго, если только их не сгубят опасности их профессии. Последних ведьмаков создали пятьдесят лет тому назад. Весной, летом и осенью ведьмаки бродят по «Пути», разыскивая тех, кому нужна защита от чудовищ. Зимой они обычно собираются в крепости, где их тренировали. Когда ваш персонаж начал странствовать, ему было от 20 до 29 лет. Для каждых десяти лет после этого возраста выберите, как сильно рисковал ваш ведьмак, и затем узнайте последствия этого риска. Сначала бросайте по строке «уровень опасности» для выбранного уровня риска, чтобы определить, не стряслось ли чего за это десятилетие. Если что-то произошло, сделайте бросок по таблице «Опасность» на стр. 245. После этого сделайте бросок по строке «исход» для этого десятилетия, затем по таблицам выгоды, союзников или охоты, чтобы узнать детали.

Старые ведьмаки

Первые ведьмаки были созданы примерно 317 лет назад. Однако из-за опасной работы большинство этих старших ведьмаков уже давно мертвы. Ваш персонаж-ведьмак может быть возрастом от 50 до 260 лет.

Уровень опасности

Поведение	Осторожное		Нормальное		Среднее		Рискованное	
Уровень опасности	10 %		25 %		50 %		75 %	
Исход	Выгода	1	Выгода	1	Выгода	1–2	Выгода	1–5
	Союзник	2	Союзник	2	Союзник	3–7	Союзник	6–7
	Охота	3	Охота	3–5	Охота	8	Охота	8–9
	Ничего	4–10	Ничего	6–10	Ничего	9–10	Ничего	10

«Ничего»

Такой результат означает, что в вашей жизни ничего особенного за это десятилетие не произошло. Вы просто странствовали по миру, убивая то тут, то там небольших чудовищ.

Право Неожиданности

Ведьмаки по всему свету практикуют один общий обычай ещё со времён основания их братства. Правом Неожиданности можно воспользоваться тогда, когда наниматель или любой спасённый от чудовища произнесёт нечто вроде: «Как я могу тебя отблагодарить?» Ведьмак в ответ должен сказать: «Дай мне то, что уже имеешь, но о чем ещё не знаешь». Вначале это право, скорее всего, применяли, чтобы воспользоваться незапланированными беременностями ради пополнения ведьмачьих школ. Однако Право Неожиданности — это риск. Всегда можно получить то, чего не ожидаешь или что тебе совершенно не нужно. Любопытно, что к Праву Неожиданности может воззвать любой. Азартные игроки и те, кто верит в судьбу, полюбили это дело.

Выгода

За свою полную опасностей жизнь ведьмак может обзавестись могучими союзниками и прочими полезными вещами. Когда бросок за десятилетие показывает «выгоду», сделайте бросок по таблице ниже, чтобы узнать детали. Всякая выгода полезна, но некоторые полезнее других.

Результат броска	Выгода
1	**Право Неожиданности** В это десятилетие вы воспользовались Правом Неожиданности. Сделайте бросок 1d10, чтобы узнать, что вы получили: 1 — ребёнок, 2 — собака, 3 — лошадь, 4 — новый плуг, 5 — кошка, 6 — бочка эля, 7 — драгоценность стоимостью 1d6×10 крон, 8 — оружие стоимостью до 500 крон, 9 — вол, 10 — мул.
2	**Роман** У вас появился любовный интерес — тот, кому плевать на ваши мутации и отсутствие эмоций. Каким-то образом с этой личностью у вас появилась серьёзная связь. Сделайте бросок 1d10: от 1 до 6 — всё длилось пару недель, 7 или 8 — всё длилось пару месяцев, 9 или 10 — роман до сих пор продолжается с переменным успехом.
3	**Неожиданная удача** За это десятилетие вам удалось заработать неожиданно крупную сумму. Вы смогли не только оплатить алхимические ингредиенты и починку снаряжения, но и отложили немного денег на будущее. Вы получаете 1d10×100 крон.
4	**Долг дворянина** Вы выполнили работу для дворянина. Неважно, легально или нет, — так или иначе, он вам сильно задолжал и знает, что когда-нибудь вы придёте требовать долг. Вы можете в любой момент обратиться за ответной услугой, но всё должно быть в пределах разумного (на усмотрение ведущего).
5	**Ведьмачьи тайны** В ходе приключений вы встретили другого ведьмака и какое-то время путешествовали вместе. Этот ведьмак кое-чему научил вас и поделился знаниями, которые считались давно утраченными. Вы получаете формулу ведьмачьего эликсира, масла или отвара на свой выбор.
6	**Посвящение в рыцарство за храбрость** Так случилось, что в это десятилетие вы как минимум однажды храбро сражались за страну. Возможно, вы кого-то защищали или просто оказались в нужном месте в нужное время. За это великое деяние король или королева посвятили вас в рыцари. Вы получаете +1 к репутации в одной стране на свой выбор.
7	**Дружба с разбойниками** Во время охоты вы встретились с группой разбойников или скоя'таэлей. Возможно, вы не совсем согласны с их методами, но они вас не тронули, так что вы отплатили им тем же. Вы даже пару раз выпивали вместе. Вы можете попросить их о помощи раз в месяц в пределах разумного (на усмотрение ведущего).
8	**Исследование руин** Вам пришлось охотиться на чудовище в огромных запутанных руинах. По пути вы нашли кое-что полезное. Сделайте бросок 1d10: 1 или 2 — эльфское усиление, 3 или 4 — эльфский мессер, 5 или 6 — краснолюдское усиление, 7 или 8 — гномий ручной арбалет, 9 или 10 — краснолюдский плащ.
9	**Долг мага** В это десятилетие вы помогли магу. Вы собирали части чудовищ для его экспериментов, позволили ему вас изучать или даже захватили для него живьём чудовище. Так или иначе, теперь этот маг должен вам одну услугу в пределах разумного (на усмотрение ведущего).
10	**Нашёл учителя** Вы нашли себе наставника. Вы много недель учились, практиковались и задавали учителю вопросы. Это был необычный опыт. Вы можете получить +1 к любому зависимому от Инт навыку или открыть новый зависимый от Инт навык с +2.

Союзники

Обычно ведьмаки много друзей не заводят, но порой они выполняют чьё-то поручение или же за кого-то заступаются, за что получают награду. Вы не так уж часто встречаетесь со своими друзьями и союзниками, поскольку постоянно странствуете, но они могут помочь вам выбраться из трудной ситуации. К сожалению, несмотря на опасную жизнь, ведьмаки зачастую живут дольше своих друзей.

Результат броска	Пол	Кто ваш союзник	Как вы познакомились
1	Мужской	Охотник за головами	Вы его спасли от чего-то
2	Мужской	Маг	Встретились в таверне
3	Мужской	Наставник или учитель	Он вас от чего-то спас
4	Мужской	Друг детства	Он вас нанял
5	Мужской	Ремесленник	Вы вместе попали в ловушку
6	Женский	Бывший враг	Вас заставили работать вместе
7	Женский	Князь/княгиня	Вы его наняли
8	Женский	Жрец/жрица	Вы повстречались пьяными и сблизились
9	Женский	Солдат	Вы встретились во время путешествий
10	Женский	Бард	Вы вместе сражались

Насколько вы близки?

Результат броска	Близость
1–6	Знакомые
7–9	Друзья
10	Не разлей вода

Жив ли ваш союзник

В жизни ведьмака друзья очень важны, но, к сожалению, зачастую мир разделяет даже самых близких. Если у вашего персонажа появился друг, вы должны сделать бросок процентных костей. Если результат от 31 до 100 %, ваш союзник ещё жив. Если результат от 1 до 30 %, ваш союзник мёртв — бросьте 1d10 для определения того, сколько десятилетий спустя он умер. Вы также можете сделать бросок по таблице гибели союзника, чтобы узнать, как он умер.

Гибель союзника

Результат броска	Причина смерти
1–3	Нападение разбойников
4–6	Нападение чудовища
7–9	Война
10	Мирная смерть

Друзья навсегда

Любой, с кем вы дружите уже более восьмидесяти лет, — либо представитель Старшего Народа, либо маг.

Охотничьи байки

Зимой ведьмаки обычно живут в своих крепостях, готовясь к весне, залечивая раны и общаясь с единственными, кто может их понять, — с другими ведьмаками. Как и в любой другой группе коллег по работе, обычно разговоры между ведьмаками вертятся вокруг общего дела — в данном случае охоты на чудовищ. Любимое занятие ведьмаков — меряться добычей и рассказывать о своих самых интересных приключениях.

Охота

Основной заработок ведьмака — охота на чудовищ. Любой ведьмак за свою жизнь убивает сотни чудовищ, но некоторые задания выделяются на фоне остальных. Хороший ведьмак такие охоты запоминает. За каждый выпавший результат «охота» сделайте броски по таблицам ниже, чтобы узнать детали. Выберите чудовище из выпавшей подкатегории. Вы знаете всё об этом чудовище и получаете +2 ко всем проверкам Подготовки ведьмака касательно его сородичей.

1. Цель охоты

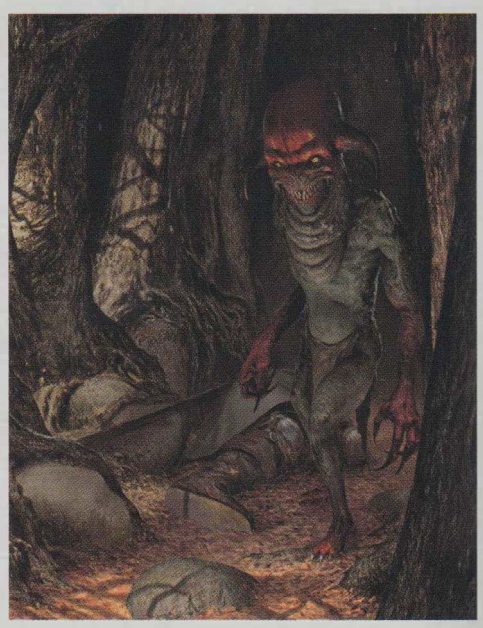
Результат броска	Класс чудовищ
1	Духи
2	Проклятые
3	Гибриды
4	Инсектоиды
5	Духи стихий
6	Реликты
7	Огры
8	Дракониды
9	Трупоеды
10	Вампиры

2. Где была цель?

Результат броска	Место
1	Лес
2	Здание
3	Заброшенное здание
4	Морское побережье
5	Горы
6	Город
7	Кладбище
8	Деревня
9	У реки
10	Пещера

3. Чем всё кончилось?

Результат броска	Чем всё закончилось
1–2	Вы получили деньги и ушли
3–4	Наниматель отказался платить
5–6	Наниматель заплатил товарами
7–8	Бой был особенно тяжёлым
9–10	Бой был удивительно лёгким



4. Был ли поворот?

Результат броска	Внезапный поворот?
1–4	Да
5–10	Нет

4а. Внезапный поворот

Результат броска	Внезапный поворот
1	Чудовище ненастоящее
2	Это всё из-за проклятия
3	Чудовище уже мертво
4	Это оказалось не то, что вы думали
5	Наниматель хотел поймать чудовище
6	Во всём виноват наниматель
7	Чудовище было безвредным
8	Это была ловушка на вас
9	Всё оказалось куда хуже, чем вам говорили
10	За всем стоял маг

5. Опасность

Результат броска	Опасность
1–3	События
4–6	Раны
7–10	Враги

5б. Враги

Результат броска	Пол	Профессия	Причина	Сила	Итог
1–2	Мужской	Дворянин	Он вас оклеветал	Социальное положение	Почти забыто
3–4	Женский	Наёмник	Вы помешали его плану	Знание	Удар в спину
5–6	Мужской	Воин	Он вас предал	Физическая сила	Открытая вражда
7–8	Женский	Торговец	Вы убили его родича	Подручные	Травля в отместку
9–10	Мужской	Преступник	Он обманул вас	Магия	Жажда крови

5а. События и раны

Результат броска	События	Раны
1	**Долг** Из-за сломанного снаряжения, игры в гвинт и тому подобного вы задолжали 1d10 × 100 крон заведению или благородному дому.	**Плохо гнётся колено (–1 к Скор)** После ужасного ранения ваша нога была практически в невосстановимом состоянии. Даже после хирургического вмешательства и литров ведьмачьих эликсиров ваше колено не то, что раньше.
2	**Разумное чудовище сбежало** Тролль, катакан, волколак или любое другое разумное чудовище, на которое вы охотились, сбежало от вас и бродит на свободе. Возможно, однажды оно придёт за вами.	**Повреждённый глаз (–1 к зрительному Вниманию)** Обычно ведьмаки двигаются достаточно быстро, чтобы уйти от удара по важному месту, но некоторые чудовища быстрее. Из-за удара в глаз вы не очень хорошо видите.
3	**Зависимость** Вам приходилось несладко, и вы к чему-то пристрастились (пристрастие выбирайте сами). См. правила **зависимости** на стр. 32.	**Плохо гнётся рука (–1 к Ближнему бою этой рукой)** После удара по руке вы много недель лечились, но в итоге рука плохо гнётся. Вы можете держать меч и сражаться, но снижение подвижности вам мешает.
4	**Заключение** В то десятилетие вы провели 1d10 лет в тюрьме по ложному обвинению, а возможно, и за совершённое преступление.	**Повреждённые пальцы (нельзя сотворять знаки этой рукой)** Возможно, это следствие пытки или очень неудачного удара по руке в бою — в любом случае, пальцы плохо гнутся.
5	**Ложное обвинение** Либо кто-то захотел от вас избавиться, либо вы оказались удобным козлом отпущения. Сделайте бросок 1d10: от 1 до 3 — воровство; 4 или 5 — трусость или предательство; от 6 до 8 — убийство; 9 — изнасилование; 10 — нелегальное колдовство.	**Наконечник стрелы застрял в теле (–1 к Силе)** В вас попали стрелой с зазубренным наконечником, который засел глубоко в мышцах. С тех пор вам больно поднимать тяжести.
6	**Предательство** Друг или любимый предал вас. Сделайте бросок 1d10: от 1 до 3 — вас шантажировали, от 4 до 7 — раскрыли вашу тайну, от 8 до 10 — на вас напали.	**Одышка (–5 к Выносливости)** Возможно, вам проткнули лёгкое или же вы вдохнули токсичный газ. Так или иначе, ваши лёгкие повреждены и дышать вам тяжеловато.
7	**Убит друг или любимый** Вашего близкого убили. Сделайте бросок 1d10: от 1 до 3 — убит чудовищем, от 4 до 6 — его казнили, 7 или 8 — жертва убийцы, 9 или 10 — его отравили.	**Огромный шрам (–2 к Харизме и Соблазнению)** Нет ничего необычного в том, что тело ведьмака покрыто шрамами, как лоскутное одеяло стежками. Но вы получили ранение, изуродовавшее лицо.
8	**Вне закона в королевстве** В какой-то стране вы оказались закона за преступление или же по ложному обвинению. В этом королевстве вас разыскивает стража.	**Повреждённый нос (–2 к Выживанию в дикой природе при выслеживании по запаху)** Несколько ударов по лицу в ходе потасовки (или вдыхание токсичных газов) повредили ваш нос и практически лишили способности выслеживать по запаху.
9	**Манипуляция** Вас обманом заставили нарушить нейтралитет. Решите сами, как это произошло, но любой, кто знает о вашей репутации, теперь в курсе, что вы больше не нейтральны.	**Повреждение от яда (–5 ПЗ)** Токсины, что некогда отравили вашу кровь, оставили сетку чёрных вен вокруг раны, ослабив тело.
10	**Проклятие** Вас прокляли. Проклятие — на усмотрение ведущего. Также ведущий должен решить, как проклятие можно снять, однако не обязан раскрывать вам способ.	**Полуглухой (–1 к слуховому Вниманию)** Многие чудовища используют смертоносные звуковые атаки. Вам повезло пережить подобное нападение, но с тех пор вы плохо слышите.

Смерть врага

Как и в случае с друзьями, ведьмак делает бросок, чтобы определить, живы ли его враги. Бросьте процентные кости. Если результат от 1 до 30%, враг в какой-то момент умер. Совершите бросок 1d10, чтобы определить, сколько десятилетий спустя это произошло, а затем ещё один по таблице ниже, чтобы узнать, что с ним случилось.

Как умер враг

Результат броска	Причина смерти
1–3	Война
4–6	Убит вами
7–9	Нападение чудовища
10	Мирная смерть

Нейтралитет

Универсального кодекса поведения ведьмаков не существует, но все ведьмаки предпочитают соблюдать нейтралитет. Поэтому ведьмаки частенько лгут, говоря людям, что участие в делах, не связанных с чудовищами, запрещено ведьмачьим кодексом. Веками ведьмаки использовали эту отговорку, и она обычно действует. Это позволяет ведьмакам делать свою работу, не заботясь о местной политике.

Снаряжение ведьмаков

Ведьмачьи эликсиры

Ведьмачьи эликсиры и отвары могут пить не только ведьмаки. Однако любой персонаж, кроме ведьмака, выпив эликсир, должен немедленно совершить проверку Стойкости со СЛ 18. При успехе он получает все эффекты эликсира. В случае провала персонаж считается **отравленным** и эффекты эликсира на него не действуют.

Ведьмаки — непревзойдённые убийцы чудовищ, которые благодаря тренировкам и мутациям способны охотиться за тварями как под светом солнца, так и в ночи. Но только глупец попытается выйти против чудовища без нужного снаряжения. За те века, что ведьмачьи школы процветали, они разработали множество видов снаряжения для охоты на чудовищ, начиная от мутагенных эликсиров и заканчивая смертоносными ядами, которые наносят на клинки. К сожалению для обычных людей, многие из этих алхимических составов бесполезны для тех, кто не прошёл через ведьмачьи испытания. Однако ещё печальнее то, что многие из этих секретов утрачены из-за осады ведьмачьих крепостей и того, что сами ведьмаки практически вымерли. Информация, которой раньше свободно обменивались школы, теперь сокрыта в руинах и на телах мёртвых ведьмаков по всему Континенту. Многие уже поставили крест на ведьмачьих тайнах, но другие, включая выживших ведьмаков, отправляются в опасные путешествия за секретами, формулами и чертежами, что давно утеряны.

Помните, что всё представленное здесь снаряжение — *крайне* редкое. Эти предметы и формулы стоит выдавать только в качестве награды за задание или после целенаправленных поисков.

Ведьмачьи мечи

По сей день ведьмаки — единственные, кто постоянно носит при себе мечи из серебра или метеоритной стали. Да, для некоторых мечей используют метеоритную сталь, но носят их нечасто, а серебряное оружие обычно делают под заказ для определённой личности или события. Мечи ведьмака — практически его часть, и вы вряд ли увидите ведьмака без характерной пары мечей.

Название	Тип	Т	Урон	Х	Н	Эффект	Скр	Ус	Вес
Стальной ведьмачий меч	К/Р	+0	4d6+2	1	15	Пробивающее броню Метеоритное	Н/С	2	2.5
Серебряный ведьмачий меч	К/Р	+0	1d6+2	1	10	Серебряное (3d6)	Н/С	2	1,5

Ведьмачьи эликсиры

Мутации дают ведьмакам устойчивость к мощным эликсирам. Эликсиры состоят из различных алхимических ингредиентов, и зачастую их достаточно легко изготовить. Однако они смертельно ядовиты для любого, у кого нет ведьмачьих мутаций. Когда-то люди погибали, выпив эликсиры, взятые с трупов убитых ведьмаков.

Любой эликсир (как и отвар) имеет **токсичность**. Токсичность показывает, насколько опасно для ведьмака принятие данного эликсира. Пока суммарная токсичность всех выпитых эликсиров равна 100 % или меньше, ведьмак не испытывает никаких побочных эффектов. Но если суммарная токсичность превышает 100 %, то ведьмак **отравлен** до тех пор, пока не сможет снизить уровень токсичности ниже 100 % или пока не пройдёт проверку Стойкости со СЛ 18, что также отменяет эффект последнего принятого эликсира. Токсичность эликсира/отвара действует на персонажа, пока действует сам эликсир/отвар.

Название	Эффект	Длит.	Токс.
«Чёрная кровь»	Кровь ведьмака отравляет любое существо, испившее её, нанося 3 урона за раунд до тех пор, пока существо не пройдёт проверку Стойкости со СЛ 20. Существо также вынуждено отскочить на 2 м.	20 раундов	25 %
«Пурга»	+4 к Реа после убийства противника. Последующие убийства не увеличивают бонус, который длится, пока действует эликсир.	10 раундов	75 %
«Кошка»	Нет штрафов в темноте или при слабом свете. Вы также невосприимчивы к гипнозу и получаете бонус +2 к раскрытию иллюзий.	2 часа	25 %
«Полнолуние»	Вы получаете +30 временных ПЗ до конца действия эликсира. Эффект нескольких «Полнолуний» не суммируется.	1/2 часа	75 %
«Иволга»	Даёт невосприимчивость к ядам и нейтрализует все яды в вашем организме.	1/2 часа	50 %
«Косатка»	Увеличивает способность задерживать дыхание в полтора раза, а также отменяет штрафы к зрению под водой.	1/2 часа	25 %
«Лес Марибора»	Каждый раз, когда вы получаете кость адреналина, возьмите ещё одну.	15 раундов	50 %
«Зелье Петри»	+2 к Сотворению заклинаний, Наведению порчи и Проведению ритуалов	15 раундов	75 %
«Ласточка»	Вы восстанавливаете 3 ПЗ за раунд. В том раунде, когда по вам попадают, вы не восстанавливаете ПЗ. Эффект исцеления от нескольких порций «Ласточки» не суммируется.	20 раундов	50 %
«Неясыть»	Каждый раз, когда вы выполняете действие отдыха, чтобы восстановить Вын, получите дополнительно 2 Вын.	20 раундов	50 %
«Гром»	+3 к урону физическими атаками	15 раундов	75 %
«Белый мёд»	Снижает до нуля токсичность и отменяет эффекты всех эликсиров.	Нет	Нет

Ведьмачьи медальоны

Ведьмачьи медальоны — это небольшие серебряные подвески, которые ведьмаки носят на шее. В 20 м от любого чудовища, проклятия или сотворяемого заклинания медальон начинает почти незаметно дрожать, предупреждая ведьмака.

Урон от серебра

Серебряное оружие не настолько острое, как стальное, и зачастую куда легче. Поэтому само по себе оно наносит меньше урона. С другой стороны, чудовищам оно наносит **урон серебром**. Когда вы бьёте чудовище серебряным оружием, то наносите не только стандартный урон, но и определённое количества урона от серебра, обозначенное в скобках рядом с эффектом **серебряное**.

Вес

У всех эликсиров, масел, отваров и мутагенов фиксированный вес в 0,5 кг.

Масла для мечей

Масла для мечей незаменимы в арсенале ведьмака. В большинстве случаев это просто паста из животного жира и трав, но каждый рецепт создан против определённого вида чудовищ. Алхимические субстанции, используемые в создании масел для мечей, крайне токсичны для того класса чудовищ, против которого конкретное масло создано, что позволяет ведьмаку наносить куда больше урона, не прибегая при этом к тяжёлому оружию и не слишком рискуя. Масло для мечей действует 30 минут.

Название	Эффект
Масло против зверей	+5 урона против зверей
Масло против проклятых	+5 урона против проклятых
Масло против драконидов	+5 урона против драконидов
Масло против духов стихий	+5 урона против духов стихий
Яд повешенного	+5 урона против гуманоидов
Масло против гибридов	+5 урона против гибридов
Масло против инсектоидов	+5 урона против инсектоидов
Масло против трупоедов	+5 урона против трупоедов
Масло против огров	+5 урона против огров
Масло против реликтов	+5 урона против реликтов
Масло против духов	+5 урона против духов
Масло против вампиров	+5 урона против вампиров

Родольф об отварах

Я как-то видал ведьмачий отвар в действии. Диковато выглядит. Внешне ничего не меняется, но никогда не встречал ведьмака страшнее. Весьма впечатляюще для бутылки со спиртом, кусками чудищ и травами, это уж точно.

Родольф Казмер

Ведьмачьи отвары

Отвары встречаются куда реже. Некоторые предполагают, что либо они появились позднее, либо рецепты были достаточно рано утеряны, а вновь обнаружены лишь совсем недавно. Отвары позволяют ведьмаку временно мутировать ещё больше, чтобы получить способности в зависимости от употреблённого им мутагена чудовища. Все отвары имеют токсичность 75 % и действуют в течение 30 минут.

Название	Эффект
Отвар из главоглаза	За каждые 10 свободных очков Переносимого веса получите +2 к ПБ всех частей тела.
Отвар из беса	Ваше значение Переносимого веса увеличивается вдвое.
Отвар из кладбищенской бабы	+2 к регенерации ПЗ за каждого убитого в бою врага. Бонус действует до окончания боя.
Отвар из грифона	Каждый раз, когда вам наносят больше 5 урона, вы получаете +2 к ПБ. Этот бонус применяется ко всем частям тела и суммируется.
Отвар из катакана	Вы получаете +3 к броску при определении места критического ранения.
Отвар из накера	Ваш скакун никогда не паникует, и вы получаете +3 ко всем проверкам Верховой езды и Атлетики.
Отвар из полуденницы	Вы получаете невосприимчивость к дезориентации и слепоте, и вас нельзя сбить с ног.
Отвар из тролля	Вы восстанавливаете 5 ПЗ за раунд.
Отвар из волколака	Длительный бег не требует затрат Выносливости.
Отвар из виверны	После успешного попадания вы получаете +1 урон к своему следующему удару. Бонусы суммируются и увеличиваются при каждом попадании, действуя до окончания боя или пока вам не нанесут урон.

Создание ведьмачьего снаряжения

Ведьмачье снаряжение нужно изготавливать или искать на трупах ведьмаков. Формулы и чертежи, приведённые ниже, — это ценные сокровища, которые долго ищут или получают в награду за выполненное задание. Заполучив чертёж или формулу, вы сможете с лёгкостью создавать ведьмачье снаряжение подобно любому другому предмету. Но, в отличие от других предметов, многие формулы ведьмачьих отваров и масел требуют строго определённых ингредиентов.

Чертёж ведьмачьего медальона

Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата
Ведьмачий медальон	15	4 часа	Серебро (×1), травильная кислота (×5), см. на полях	82

Чертежи ведьмачьих мечей

Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты	Доплата
Стальной ведьмачий меч	18	9 часов	Укреплённое дерево (×2), кожа (×2), метеорит (×2), сталь (×3), точильный порошок (×2), травильная кислота (×2), эфирная смазка (×1), нитки (×1)	507
Серебряный ведьмачий меч	19	10 часов	Укреплённое дерево (×2), кожа (×2), серебро (×4), сталь (×1), точильный порошок (×2), травильная кислота (×1), эфирная смазка (×1)	498

Формулы ведьмачьих эликсиров

Название	СЛ Алхимии	Время	Ингредиенты
«Чёрная кровь»	20	1/2 часа	
«Пурга»	18	1/2 часа	
«Кошка»	16	1/2 часа	
«Полнолуние»	20	1/2 часа	
«Иволга»	16	1/2 часа	
«Косатка»	18	1/2 часа	
«Лес Марибора»	18	1/2 часа	
«Зелье Петри»	16	1/2 часа	
«Ласточка»	16	1/2 часа	
«Неясыть»	16	1/2 часа	
«Гром»	18	1/2 часа	
«Белый мёд»	16	1/2 часа	

Создание медальонов

Ведьмачий медальон сравнительно просто изготовить, поскольку по сути это отливка из серебра. Но изготавливается он особым образом, и сделать это должен маг. Маг может создать медальон, используя единицу серебра, но после этого следует отнести медальон в место силы, чтобы он напитался энергией. Проведя час в месте силы, заготовка становится ведьмачьим медальоном. В этот час от места силы нельзя получить никакие другие бонусы.

Брендон о ведьмачьих формулах

Ведьмаки сражаются с реликтовыми чудовищами, и в этом им помогает огромное количество формул эликсиров, масел и отваров. Да, Испытание травами, которое и создаёт ведьмаков, остаётся тайной, но ведьмаки готовят и покупают множество субстанций для алхимии или магии (или для того и другого, я полагаю). Насколько я знаю, большинство этих субстанций делают принявшего их крепче, сильнее, быстрее и тому подобное — всё ради того, чтобы сразиться с чудовищем один на один. Я слышал об эликсире, который превращает кровь выпившего в яд для кровососов. Масла, которыми ведьмаки покрывают свои мечи, делают их ещё более смертоносными. Я ни разу не видел книгу с этими формулами, так что не знаю, записывают их ведьмаки или нет.

Брендон из Оксенфурта

Добыча мутагенов

Мутаген добыть непросто. Потребуется кусок чудовища, в котором много этого… как его… Брендон наверняка знает, как это обозвать. Короче, с большим содержанием эссенции чудовища или чёт в этом роде. Вроде органа или тому подобного. Насколько я знаю, в чудовище не всегда этого чего-то бывает достаточно, так что порой приходится поохотиться. Ведьмаков учат разыскивать лучшие мутагены. Я как-то вёз несколько колб с мутагенами для своей подруги-чародейки. Куча маленьких сосудов, запечатанных воском, с кусочками органов, которые болтаются в консервирующей жидкости. Честно говоря, и знать не хочу, что она потом с ними делала. Я свои деньги за это дело получил.

Родольф Казмер

Формулы масел для мечей

Ведьмачьи масла для мечей — это смесь определённых алхимических ингредиентов с собачьим салом. Чтобы создать масло для меча, нужно иметь все указанные ниже ингредиенты, а также одну единицу собачьего сала, в которое эти ингредиенты замешиваются.

Название	СЛ Алхимии	Время	Ингредиенты
Масло против зверей	14	15 минут	
Масло против проклятых	16	15 минут	
Масло против драконидов	16	15 минут	
Масло против духов стихий	16	15 минут	
Яд повешенного	16	15 минут	
Масло против гибридов	16	15 минут	
Масло против инсектоидов	14	15 минут	
Масло против трупоедов	16	15 минут	
Масло против огров	15	15 минут	
Масло против реликтов	16	15 минут	
Масло против духов	16	15 минут	
Масло против вампиров	16	15 минут	

Формулы ведьмачьих отваров

Ведьмачьи отвары создаются из мутагенного материала, полученного из тел чудовищ. Для получения отвара необходимо смешать все указанные ниже ингредиенты с одной единицей мутагена данного чудовища и одной бутылкой крепкого алкоголя.

Название	СЛ Алхимии	Время	Ингредиенты
Отвар из главоглаза	16	1/2 часа	
Отвар из беса	18	1/2 часа	
Отвар из кладбищенской бабы	16	1/2 часа	
Отвар из грифона	16	1/2 часа	
Отвар из катакана	16	1/2 часа	
Отвар из накера	14	1/2 часа	
Отвар из полуденницы	18	1/2 часа	
Отвар из тролля	18	1/2 часа	
Отвар из волколака	18	1/2 часа	
Отвар из виверны	18	1/2 часа	

Мутагены

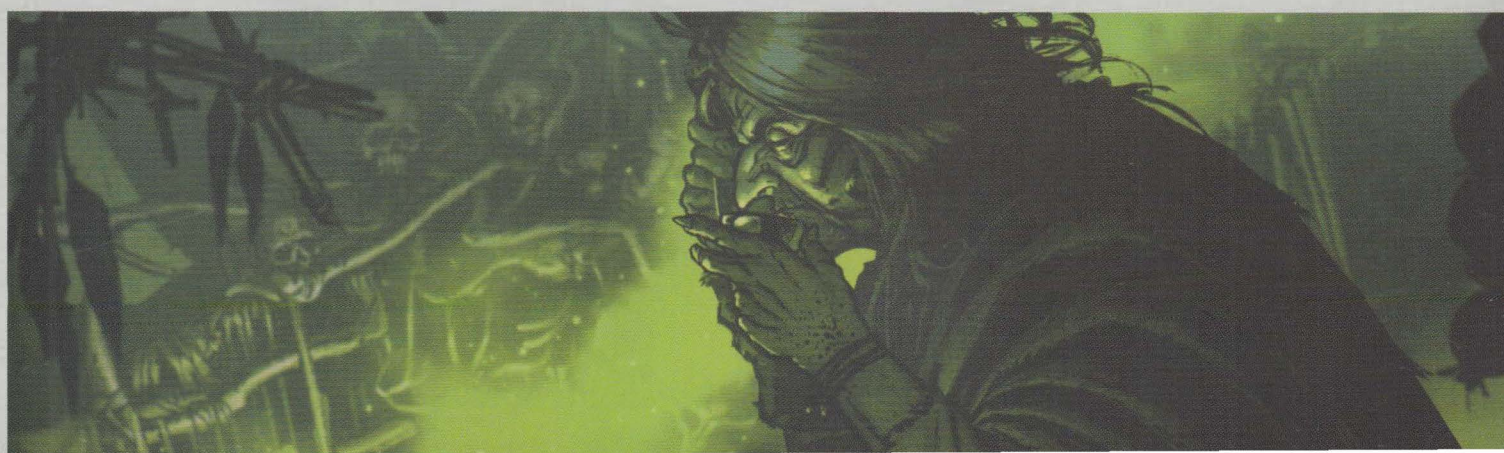
Ведьмаки способны ещё больше трансформировать своё тело, используя **мутагены** из убитых ими чудовищ. После убийства чудовища ведьмак может пройти проверку Подготовки ведьмака со СЛ 16, чтобы найти и вырезать часть чудовища с наибольшей концентрацией мутагена. Таким образом получают мутагены, которые после определённой обработки можно использовать для мутаций.

Когда ведьмак решает употребить мутаген, он должен потратить 1 час на подготовку, после чего съесть мутаген. Процесс требует проверки Алхимии (СЛ указана в таблице ниже), которую совершает либо ведьмак, либо член его группы. После обработки и поглощения мутагена тело ведьмака навсегда получает соответствующие эффекты. Можно принять 2 мутагена, но учтите, что потом их нельзя удалить.

Источник мутагена	Эффект	СЛ Алхимии	Малая мутация
Красные мутагены			
Грифон	+2 к урону в ближнем бою	18	Прорастание перьев
Катакан	+1 к Реа	22	Долговязость
Накер	+1 к урону в ближнем бою	15	Облысение и серая кожа
Волколак	+3 к урону в ближнем бою	20	Рост волос по всему телу
Виверна	+3 к урону в ближнем бою	20	Огрубение кожи
Зелёные мутагены			
Главоглаз	+5 ПЗ	18	Зелёная кровь и другие жидкости
Бес	+1 к Тел	22	Небольшие рожки
Кладбищенская баба	+5 ПЗ	18	Длинный серый язык
Полуденница	+10 ПЗ	20	Сухая, туго обтягивающая кожа
Скальный тролль	+10 ПЗ	20	Сгорбленность
Синие мутагены			
Голем	+2 к Энергии	18	Твёрдые наросты на теле
Сирена	+1 к Энергии	15	Небольшие плавники

Мутирование

Простые люди и нелюди не могут использовать мутагены. При попытке они немедленно будут **отравлены** и должны пройти проверку Стойкости со СЛ 18 (или кто-то из группы должен совершить проверку Первой Помощи со СЛ 18), чтобы прекратить действие яда. Маг с навыком **Мутация** может мутировать подопытного, но даже при успехе подопытный получает ещё и **малую мутацию** мутагена. Малые мутации зачастую незаметны, но если кто-либо прознает, что вы мутант, ваш социальный статус немедленно меняется на «ненависть и опасение». При провале тело подопытного отторгает мутаген, и он оказывается при смерти; кроме того, мутаген меняет его тело, после чего социальный статус подопытного меняется на «ненависть и опасение». Такие, более крупные мутации скрыть уже нельзя.



Эксперименты, руны и реликвии

Давным-давно дракон Остреверг напал на священный храм богини Фрейи на островах Скеллиге. Три брата, что были сынами ярла, поклялись вернуть реликвии богини. Жрицы даровали им чертежи трёх древних комплектов брони, чтобы могли воители выстоять против жутких клыков дракона и его жаркого огненного дыхания. Кузнец Сигурд Владыка Железа выковал для братьев священную броню.

Легенда о Святотатце («Ведьмак-2: Убийцы Королей»)

Со временем появились новые открытия как в магии, так и в науке. Многие открытия помогают обществу — например, фактории по очистке воды или системы магической охраны. С другой стороны, технический прогресс вывел войну на новый, куда более смертоносный уровень. В то же время исследователи, искатели приключений и учёные постоянно открывают древние тайны прошлого. Многие из этих магических технологий и мифических артефактов считались утерянными навсегда, а то и вовсе частью легенд.

Экспериментальные технологии

В последние годы появление таких химических составов, как зерриканский огонь или порох Стаммельфорда, привело к новым технологическим прорывам в военном деле. Небольшие группы стали использовать это новое оружие, несмотря на его непредсказуемость и огромную опасность. Многие из этих предметов можно купить, но они дороги и обычно продаются либо на чёрном рынке, либо учёными в крупных городах.

Руны и глифы

Много лет тому назад учёные заново открыли старинную магическую технологию, которую, как полагают, изобрели древние эльфы. Это рунические камни и глифы. Они содержат в себе исконную силу хаоса, которая позволяет наполнять оружие и броню энергией, дающей широкий спектр магических эффектов. В последнее время руны и глифы стали более распространены, и теперь их можно найти на рынках больших городов (хотя стоят они обычно непомерно дорого).

Оружие и броня

Многие аспекты магии до сих пор находятся за гранью научного понимания. Один из них — реликвии. По какой-то причине оружие и броня, прошедшие через драматичные, напряжённые или опасные для жизни события, порой приобретают собственную магическую ауру и становятся куда могущественнее, чем другие подобные предметы. Такие реликвии редки и зачастую утеряны, но все они внушают трепет.

Проверки истории

Когда игрокам попадается реликвия, они могут совершить проверку Образования со СЛ, указанной для данной реликвии. При успехе они вспоминают историю этой реликвии и то, на что этот предмет в принципе способен. При провале они не знают ни истории реликвии, ни её возможностей.

Экспериментальные технологии

С распространением по Континенту формулы зерриканской смеси в обиход некоторых военных групп и даже бригад скоя'таэлей вошли новые алхимические предметы, называемые «бомбами». У бомб огромная разрушительная способность. Но стоит помнить, что они опасны и для тех, кто их использует, если делать это неправильно. Новые технологии применяются и в создании ловушек — примером тому взрывающиеся смеси и замораживающие алхимические реагенты. Даже мастера по изготовлению луков и стрел стали использовать новые изобретения — появились взрывные болты, разделяющиеся в воздухе стрелы и тому подобное. Такие вещи пока слабо распространены — скорее всего, вы увидите их разве что на прилавках крупных городов или в руках хорошо оснащённых наёмников.

Новые технологии

Поскольку эти чертежи и формулы существуют не так давно, они требуют точности, не допуская замены ингредиентов. Из-за этого они не столь распространены в полевых условиях.

Вес

Все предметы в разделе «Экспериментальные технологии» имеют определённый вес, зависящий от типа предмета.

- Все бомбы весят 1 кг.
- Все ловушки весят 2 кг.
- Единица любых боеприпасов весит 0,1 кг.

Смывание краски

Если вы доберётесь до достаточно крупного водоёма или реки, то можете смыть с себя краску из ловушки-метки. На это потребуется 3 полных раунда — в результате бонус к выслеживанию снизится до +2. Запах нельзя смыть, но нанесение духов/одеколона или же валяние в грязи снизит бонус к выслеживанию до +2.

Дистанция применения бомб

Бомбы — метательное оружие с дистанцией в метрах, равной вашему параметру Тел × 4.

Бомбы

Название	Тип	Радиус	Урон	Эффект	Цена
«Танцующая звезда»	С	4 м	5d6	Горение (100 %)	162
«Чёртов гриб»	С	4 м	—	Отравление (100 %) «Чёртов гриб» наносит двойной урон от яда.	138
Двимеритовая бомба	С	8 м	—	Не позволяет использовать магию в зоне действия в течение 20 раундов.	264
«Сон дракона»	С	8 м	—	Создаёт облако горючего газа, которое распространяется в случайном направлении на 3 хода, а после рассеивается. При появлении в этом облаке любого источника пламени газ взрывается. Все в зоне взрыва получают по 5d6 урона с вероятностью горения 75 %.	177
«Картечь»	К	4 м	7d6	Горение (25 %)	159
«Самум»	Д	4 м	—	Все, кто оказался в зоне действия этой бомбы, должны пройти испытание Устойчивости со штрафом −2 и получают состояние слепоты на 6 раундов.	147
«Лунная пыль»	С	8 м	—	Любые невидимые или неосязаемые существа становятся видимыми и осязаемыми на 20 раундов. Эта бомба также не позволяет чудовищам регенерировать или трансформироваться.	199
«Северный ветер»	С	4 м	—	Все существа, попавшие в зону действия этой бомбы, замораживаются на месте до тех пор, пока не пройдут проверку Силы со СЛ 18, пока по ним не нанесут удар или пока не пройдёт 8 раундов. Атака по замороженной цели наносит ей дополнительно 2d6 урона.	177

Ловушки

Название	Тип	Радиус	Урон	Эффект	Цена
«Кусач»	К	4 м	7d6	Нет	144
«Когтезуб»	Р	4 м	5d6	Все в зоне взрыва получают урон, от которого с вероятностью 60 % остаётся кровоточащая рана.	111
«Пожарище»	С	4 м	5d6	Горение (75 %)	121
«Бешенство»	С	8 м	—	Любое существо, попавшее в зону взрыва, должно пройти проверку Стойкости со СЛ 18. При провале оно начинает сражаться с ближайшим к нему существом, пока не совершит успешную проверку.	114
«Метка»	С	8 м	—	Покрывает попавших в зону взрыва яркой краской с мощным запахом, который чувствуется за милю. Краска держится 1 полный день и даёт +5 к выслеживанию или попытке заметить помеченную цель.	57
«Талгарская зима»	С	4 м	—	Все существа, попавшие в зону взрыва, замораживаются на месте до тех пор, пока не совершат проверку Силы со СЛ 18, пока по ним не нанесут удар или пока не пройдёт 8 раундов. Атака по замороженной цели наносит ей дополнительно 2d6 урона.	126

Боеприпасы

Название	Тип	Эффект	Цена
Взрывные	С	К взрывному боеприпасу прикреплён небольшой сосуд с крайне активными химикатами. При столкновении с целью сосуд разбивается и его содержимое взрывается, нанося 4d6 урона по всем частям тела всем, кто находится в пределах 2 м.	108
Разделяющиеся	К	Разделяющиеся боеприпасы делаются из нескольких болтов или стрел, связанных вместе. При выстреле связка лопается и боеприпасы разделяются. За каждый пункт свыше защиты цели, полученный при броске (максимум 3), вы наносите полный урон от оружия в случайную часть тела.	54
Выслеживающие	К	Выслеживающие боеприпасы смазаны пахучей смесью, которую легко учуять при выслеживании по запаху. Пока боеприпас остаётся в теле цели, выслеживание по запаху не требует проверок, если следу менее половины суток.	22

Время изготовления

Все предметы по экспериментальным чертежам и формулам изготавливаются за 1/2 часа.

Формулы бомб

Название	СЛ	Компоненты (в ед.)	Доплата
«Танцующая звезда»	20	Речная глина (×2), воск (×1), зерриканская смесь (×1), сера (×2), лепестки морозника (×2)	108
«Чёртов гриб»	16	Речная глина (×2), воск (×1), зерриканская смесь (×1), лепестки гинации (×2), зелёная плесень (×2)	92
Двимеритовая бомба	20	Речная глина (×2), воск (×1), зерриканская смесь (×1), Optima mater (×1), лепестки гинации (×2)	176
«Сон дракона»	16	Речная глина (×2), воск (×1), зерриканская смесь (×1), корень зарника (×2), фосфор (×2)	118
«Картечь»	20	Речная глина (×2), воск (×1), зерриканская смесь (×1), железо (×1), вороний глаз (×2)	106
«Лунная пыль»	16	Речная глина (×2), воск (×1), зерриканская смесь (×1), ртутный раствор (×1), сера (×1)	133
«Северный ветер»	20	Речная глина (×2), воск (×1), зерриканская смесь (×1), царская водка (×2), вербена (×2)	118
«Самум»	18	Речная глина (×2), воск (×1), зерриканская смесь (×1), ласточкина трава (×2), фосфор (×2)	98

Чертежи ловушек

Название	СЛ	Компоненты (в ед.)	Доплата
«Кусач»	16	Древесина (×7), нитки (×5), железо (×1), зерриканская смесь (×2)	96
«Когтезуб»	16	Древесина (×3), нитки (×3), камень (×2), полотно (×1), экстракт яда (×1), уголь (×1)	74
«Пожарище»	18	Древесина (×2), нитки (×2), речная глина (×2), воск (×2), эмбрион эндриаги (×1)	81
«Бешенство»	16	Древесина (×3), нитки (×5), речная глина (×2), масло (×4), сердце накера (×1)	76
«Метка»	14	Древесина (×1), нитки (×1), сера (×1), лепестки гинации (×1), пепел (×1)	38
«Талгарская зима»	18	Древесина (×3), нитки (×4), эссенция воды (×1), грибы-шибальцы (×1)	84

Чертежи боеприпасов

Название	СЛ	Компоненты (в ед.)	Доплата
Взрывные (×5)	20	Тёмная сталь (×2), перья (×1), укреплённое дерево (×1), масло (×1), речная глина (×3), огров воск (×4), зерриканская смесь (×4)	362
Разделяющиеся (×5)	18	Укреплённое дерево (×2), сталь (×2), перья (×3), нитки (×3), двойное полотно (×1), речная глина (×2)	181
Выслеживающие (×5)	14	Укреплённое дерево (×1), сталь (×1), перья (×1), смола (×1), дубильные травы (×2)	76

Руны и глифы

Руны и глифы — редкая на сегодняшний день форма магии, но давным-давно их использовали куда чаще. Процесс состоит в нанесении магических рун и глифов на броню и оружие, чтобы наполнить эти предметы магической силой. К сожалению, технология создания рунных и глифовых камней, которые и несут в себе эту магию, была утеряна. Теперь эти магические аксессуары — редкие и желанные сокровища. Если у вас появится рунный камень или глиф, вы можете нанести его на любое оружие или броню со свободной ячейкой усиления. После нанесения глиф или руну нельзя удалить с предмета. Каждый камень можно использовать только один раз, после чего он теряет силу.

Брендон о рунах

Магические руны можно нанести на любой клинок, у которого есть специальная плоская поверхность. Обычно это дорогие или изначально магические клинки. Руна выглядит как рисунок на камне. Чтобы активировать руну, нужно сначала вытравить её на оружии, затем растолочь камень, расплавить полученный порошок и залить в вытравленный рисунок.

Брендон из Оксенфурта

Бонусы от глифов

Когда на вас броня с глифом, вы сами выбираете, какой бонус применить при сотворении магии.

Руны (оружие)

Название	Эффект	Вес	Цена
Чернобог	Когда ваше оружие должно получить урон, сделайте бросок 1d6. При результате 4, 5 или 6 оружие не получает урона.	0,5	575
Даждьбог	Горение (30 %)	0,5	600
Девана	Кровотечение (30 %)	0,5	575
Марена	Отравление (30 %)	0,5	575
Перун	Каждый раз, когда вы получаете кость адреналина, добавьте к ней ещё одну.	0,5	575
Стрибог	Ошеломление (30 %)	0,5	500
Сварог	Пробивающее броню	0,5	600
Триглав	Дезориентирующее (–1)	0,5	575
Велес	Улучшенное фокусирующее	0,5	600
Зоря	Замораживание (30 %)	0,5	550

Глифы (броня)

Название	Эффект	Вес	Цена
Глиф магии	Когда на вас эта броня, СЛ ваших заклинаний повышается на 3 или же урон от ваших заклинаний повышается на 1d6. Применимо только к заклинаниям смешанных элементов.	0,5	575
Глиф воздуха	Когда на вас эта броня, СЛ ваших заклинаний повышается на 3 или же урон от ваших заклинаний повышается на 1d6. Применимо только к заклинаниям воздуха.	0,5	575
Глиф земли	Когда на вас эта броня, СЛ ваших заклинаний повышается на 3 или же урон от ваших заклинаний повышается на 1d6. Применимо только к заклинаниям земли.	0,5	575
Глиф огня	Когда на вас эта броня, СЛ ваших заклинаний повышается на 3 или же урон от ваших заклинаний повышается на 1d6. Применимо только к заклинаниям огня.	0,5	575
Глиф воды	Когда на вас эта броня, СЛ ваших заклинаний повышается на 3 или же урон от ваших заклинаний повышается на 1d6. Применимо только к заклинаниям воды.	0,5	575

Реликвии

Реликвии — редчайшие (и самые опасные) предметы в настольной ролевой игре «Ведьмак». Выдавать их игрокам следует только по завершении серии заданий или после того, как они устранят серьёзную опасность. При этом человека с могущественным оружием всё равно может загрызть стая накеров, если он будет неосторожен. Так что не беспокойтесь, игру вы не испортите.

Реликвии — это осязаемые легенды, связанные с важными моментами истории или героическими событиями. Игроки всегда должны помнить, что у их оружия или брони есть своё прошлое. Нахождение реликвии должно не просто впечатлять, но и намекать на её историю. Как только реликвия окажется в руках игроков, смело добавляйте внешние эффекты, характерные для её силы или истории. Пускай подует ветер, когда обнажён Девин, или ночью появятся волчьи следы после того, как в руки героям попадёт Волк. Пусть Обезглавливатель злобно шепчет вблизи мест силы.

Девин (проверка Образования со СЛ 18)

Тип	Вид	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
К или Р	Полуторный меч	+0	10d6	20	2	Нет	Улучшенное фокусирующее (магия воздуха) Дезориентирующее (–2) Пробивающее броню Метеоритное	Н/С	3	2

Говорят, что давным-давно, ещё до Северных войн, был такой лорд по имени Седрик из Цинтры. Он пристально следил за Нильфгаардом. Император Торрес и его подданные совсем недавно захватили Виковаро, и Седрик понимал, к чему всё идёт, хе-хе. Лорду Седрику совсем не нравилось, что какая-то южная империя того и гляди пройдёт катком по его землям, поэтому он призвал своего придворного мага Хенека из Аттре, чтобы тот изготовил несравненный клинок. Причём Седрик не хотел, чтобы на меч была нанесена какая-нибудь обычная руна, — он приказал Хенеку привязать к оружию настоящего джинна. Ха, видать, думал, что сможет управлять ветром или ещё чем-то таким. Хенек, понятное дело, согласился и приступил к работе. Отправился на восток, высоко в Синие горы, к месту силы, связанному с ветром.

Редко кому удаётся изловить джинна, ещё реже — привязать к чему-либо. Но Хенек хотя бы попытался. Когда он вернулся, то даже не заикнулся о том, что с ним случилось в горах, да и выглядел так, словно через сущий ад прошёл, но в руках у него был Девин, клинок ветра. Выглядел клинок непримечательно — ровно до того момента, как Седрик вынул его из ножен! По всей длине клинка из метеоритной стали шли сияющие подобно солнцу руны. Из ножен вырвался ветер и завертелся вокруг лорда, как аура силы.

Конечно же, благородный лорд гордился своим приобретением, как павлин, и тут же отправился в бой проверять оружие. Хех, только никто не знал, что Хенека обдурили. Джинн, которому плевать с высокой колокольни на империю Нильфгаард, Цинтру и всех смертных, не был привязан к клинку. Он влил в него достаточно силы, чтобы Хенек купился, а сам спрятался в ножнах и устроил показуху для молодого лорда, выжидая удобного случая. Когда лорд Седрик вновь обнажил Девин, собираясь порубить деревья у своего особняка, джинн вырвался на свободу подобно северному ветру. Шокированный Хенек и слова не успел вымолвить, а джинн уже придушил своими лапищами молодого лорда и умчался в синюю даль. Тварь оставила Девин в холодных мёртвых руках лорда Седрика. Руны на клинке всё ещё сияли подобно огню. Никто не знает, что Хенек сделал с Девином. Легенда гласит, что он сбежал из Цинтры: ведь ему грозила виселица за убийство лорда Седрика. Скорее всего, маг забрал меч с собой, куда бы он ни направился.

Сорвишапка (проверка Образования со СЛ 16)

Тип	Вид	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
К или Р	Полуторный меч	+0	8d6+2	20	2	Нет	Пробивающее броню Сбалансированное (+5) Метеоритное	Н/С	3	3

Слыхали об Ульстере Шапке? Наверняка нет. Ха, нильфгаардцы умеют избавляться от национальных героев и связанных с ними историй. Говорят, Ульстер Шапка был сыном геммерского портного. Вымахал аж на 2,2 метра и умело крушил черепа. Сначала он ломал ноги по указу местной банды, но довольно скоро ушёл в наёмники. Видать, дело у него хорошо пошло, поскольку его нанял местный лорд, пожелавший избавиться от разбойников и убийц в предгорьях Геммеры. Суровая страна: если тебя не прикончат бандиты, скорее всего, это сделают дикие животные. Шапка стал известен после того, как выкосил целый лагерь разбойников к северу от своего родного города. Не знаю, как он это сделал. Говорят, этот безумный придурок пришёл к князю с телегой, полной отрубленных голов. Большинство считают, что он устроил засаду и перебил по одному бандитов, отбившихся от основной группы, но, по словам некоторых, он просто пришёл в лагерь и начал убивать.

Ну, так или иначе, князь наградил Шапку мечом с чёрным лезвием, острым как бритва. Сделан тот меч был из метеоритной стали, и прилагались к нему ножны из драконьей кожи. На клинке было написано Cwfl yn Torrwr, что переводится как «Резак Шапки». Ульстер Шапка исходил Геммеру вдоль и поперёк, оставляя за собой реки крови, и вскоре король Геммеры даровал ему титул рыцаря. Но, видимо, радоваться пришлось недолго. Пару лет спустя вторгся в Геммеру Нильфгаард при поддержке этолийских лучников и виковарских рыцарей. К тому времени как Шапка вступил в бой, нильфгаардцы уже достаточно глубоко засели в Геммере.

Хех, но Шапка так просто сдаваться не собирался. Говорят, в битве на Им Лебар Шапка выступил против чёрных, собираясь отбросить их за реку. Вооружившись мечом, он пошёл вброд и встретился с врагом лицом к лицу. И вот тут история становится не столь ясной. Некоторые говорят, что он дрался с нильфгаардским командиром и его отрядом. Какие-то сумасшедшие сукины дети считают, что Шапка пронёсся сквозь строй и лично сразился с треклятым императором Нильфгаарда. Большинство же согласны, что, если верить записям о той битве, сэр Ульстер Шапка встретил врага на реке и принял бой сразу с восьмерыми нильфгаардскими рыцарями, убив шестерых из них, прежде чем его прикончила атака нильфгаардской кавалерии. Меч Шапки забрали в качестве трофея и передавали из рук в руки. Годы спустя меч вновь объявился, но уже под другим именем. Какой-то северный торговец, купив этот меч, неверно перевёл надпись и назвал его Сорвишапкой. Не знаю, где меч сейчас, но в сердцах геммерцев легенда о нём жива до сих пор.

Волк (проверка Образования со СЛ 16)

Тип	Вид	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
К или Р	Полуторный меч	+2	7d6	15	2	Нет	Пробивающее броню Кровопускающее (75 %)	Н/С	3	4

Ничто на островах Скеллиге не способно было остановить клинок Уффе Кровавого. Тридцать два года этот шлюхин сын сражался и грабил корабли близ островов, от Ан Скеллига до Фаро. Обзавёлся множеством друзей и в два раза большим числом врагов. Хе, так ведь всегда и бывает, верно? Уффе всюду странствовал вместе со своим побратимом Надимом. Мечником Надим был не столь известным, да и репутации у него особой не было, но они с Уффе сдружились прям не разлей вода. Как-то ночью они охотились в горах Ард Скеллига на медведя, или циклопа, или ещё на что-то такое, что можно убить и после похвастаться. Они бродили по горным тропам, пока не стемнело, и тут заметили на поляне хибарку. Надим предложил там укрыться на какое-то время, и вот они отправились к хижине. Хе, как оказалось, в хибаре жила красивая молодая девица. В сказаниях не говорится, как её звали. Из гостеприимства она позволила мужчинам остаться на ночлег и накормила их. Проблема в том, что Уффе всегда был жаден до юной девичьей плоти и не умел принимать отказ. Женщина несколько раз ему отказала, и стоит заметить, что Надим также пытался отвлечь своего похотливого товарища. Он заставил Уффе лечь спать и, казалось, промежность у того в кои-то веки успокоилась. Но нет.

Не нужно быть гением, чтобы угадать, что произошло дальше. Когда Уффе повалил женщину на пол, она перестала сопротивляться и стала говорить ему в лицо странные фразы и слова. К тому времени как Надим проснулся, магия уже начала действовать: Уффе был проклят. Говорят, та женщина сделала так, что внешне Уффе стал походить на то чудовище, каким был внутри. Старый ублюдок выполз из хибары и убежал в горы. Бедняга Надим не знал, как вернуть своего побратима. И глубоко в душе он чувствовал отвращение к тем гадостям, что его друг совершил. Он взял меч своего друга и отправился прикончить Уффе, пока тот не превратился в настоящее чудовище.

Найти Уффе было нелегко — он убежал высоко в горы Ард Скеллига. Когда Надим наконец-то его догнал, то нашёл вместо друга дьявольское чудище — волколака. Битва была жестокой, но Надим упрямо шёл к цели. Наконец он сумел пронзить сердце чудовища мечом, убив старого друга. Говорят, Надим назвал тот меч Волком и унёс с собой, а через десять лет умер. Какая-то часть чудовища, что некогда было другом Надима, до сих пор живёт в этом клинке.

Каролина (проверка Образования со СЛ 20)

Тип	Вид	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
К или Р	Полуторный меч	+3	9d6	15	2	Нет	Улучшенное фокусирующее (магия воды) +25 ПЗ Сбалансированное Кровопускающее (75 %)	Н/С	3	3

Джефф из Бремервоорда служил моряком на цидарийском торговом судне. Он провёл большую часть жизни в плавании между северными портами и своим родным городом. Порой судно попадало в шторм или сталкивалось с пиратами со Скеллиге, но обычно Джефф возвращался домой без особых происшествий, о которых стоило бы рассказать его жене Каролине. Находясь в море, он с любовью думал о своей милой и об их уютном маленьком домике на берегу. Хех, сыновей у них не было, семьи, у которой Каролина могла бы остаться, пока Джефф в плавании, — тоже. Поэтому Каролина научилась защищаться — всё же жила она в Цидарисе, а это не так далеко от островов Скеллиге. Джефф ещё давно выдал ей меч, оставшийся в наследство от отца, и научил сражаться.

Как-то раз Джефф отправился в Новиград с грузом товаров. Ветер был попутным, а воды океана тихими… ровно до тех пор, пока на горизонте не замаячили красно-чёрные паруса. Те немногие, кто выжил, кое-как добрались до бремервоордского порта. Нескоро вести о Джеффе дошли до несчастной Каролины. Но девочка не отчаялась — о нет, как раз наоборот! Она впала в безумную ярость, желая отомстить за мужа. Ни один корабль не отправился бы на острова Скеллиге, да ещё с женщиной на борту. Но Каролина не сдавалась — взяла меч, взяла одежду и отправилась вплавь на чёртовы острова. Большинство говорят, что Каролину не убили сирены со Скеллиге только потому, что ей помог марид, впечатлённый её историей. В море её подобрал корабль — тот самый, что напал на судно её мужа.

Хех, говорят, Каролина сражалась, как одержимая. Клинок её рассекал плоть и пускал реки крови. Она не была превосходной мечницей, нет, она просто отказывалась умирать! Её раз за разом били топором, а она всё сражалась, словно обезумев. По слухам, марид наблюдал за всем этим, восхищаясь храбростью женщины. Большинство говорят, что Каролина выжила, застав налётчиков врасплох, — никто и не думал, что женщина на что-то способна, пока она не прикончила двоих. Захватив корабль, Каролина, ведомая горем по супругу, вернулась обратно в порт, собрала команду из моряков и наёмников и принялась патрулировать цидарисские воды, сопровождая торговые корабли и охотясь на те, что шли под флагом Скеллиге.

Шип (проверка Образования со СЛ 15)

Тип	Вид	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
К или Р	Кинжал	+3	3d6	15	1	Тел × 2 м	Кровопускающее (75 %) Отравление (100 %)	Н	3	0,5

Не особо-то угрожающе выглядит деревянный кинжальчик, верно? Резать он никогда не будет. Чёрт, да им едва можно поцарапать. Ну, если речь идёт об обычном деревянном кинжале. Хех, чё-то я вперёд забегаю.

Много лет тому назад жил да был вердэнский рыцарь по имени Генрих из Орта. Этот сукин сын был рождён, чтобы стать рыцарем. Образцовый гражданин, приученный всегда думать о благополучии Вердэна и будущем своего дома. Хе, до войны с Нильфгаардом жизнь в Вердэне была достаточно тихой. Самая большая угроза — Брокилон. И, ох мать, какая это угроза! В Брокилоне и метра не пройти, не рискуя шкурой. Чёрт, да это даже меня касается, а я не хренов человек! Дриады ненавидят всех, кто не дриада, а на стрельбу у них глаз намётан. Но, несмотря на это, Генрих патрулировал окрестности Брокилона, защищая простой люд и охотясь на дриад.

Как-то раз Генрих заметил в лесу дриаду с длинными волосами цвета мха, гладкой изумрудной кожей и округлостями, которым любая человеческая баба позавидует. Генрих тут же влюбился — ну, как минимум, какая-то его часть. Он решил захватить эту дикую женщину и сделать её своей женой, ну или хотя бы любовницей. Проблема в том, что жители Вердэна не особо владеют Старшей Речью, а дриады не говорят на языке нордлингов — даже перекинуться парой фраз не способны. Так что Генриху пришлось думать. Он заказал у местного кузнеца сеть из шёлка и серебра, чтобы накинуть её на девицу и утащить домой. Парень отправился к опушке леса и оставил там раненого фавна, чтобы дриада его нашла. Удивительно, но этот тупой план сработал! Прекрасная дриада вышла на опушку леса с луком в руках. Рыцарь по-быстрому накинул на неё сеть и повалил на землю.

Ну, жениться на дриаде Генрих не мог, поскольку ни один жрец на такое не пошёл бы, но он подумал, что всё равно сможет ею насладиться. Рыцарь отобрал у дриады лук и привязал её к своей кровати, после чего решил, что можно оставить девицу на пару минут и пойти похвастаться перед друзьями. Но не стоит недооценивать дриад. Вернувшись, Генрих увидел лишь пустую постель, разломанный столбик кровати да разрезанные верёвки. А затем почувствовал острую боль в спине и жар, что разливался по его жилам. Хех, дело в том, что дриады едины с природой и всё такое. Кто знает, насколько сильно. Магия вот этой конкретной дриады создала кинжал из деревянного столбика кровати, сделала его крепким, словно сталь, и острым, подобно скальпелю. Наверное, когда Генрих упал с кинжалом в спине, чувствуя, как яд останавливает его сердце, он думал о том, что не стоило оставлять дриаду одну. Как по мне, не стоило её вообще в плен брать.

Обезглавливатель (проверка Образования со СЛ 14)

Тип	Вид	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
Р	Топор	+0	10d6	20	2	Нет	Сбалансированное Кровопускающее (100 %) Метеоритное	Н/С	3	4

Тааветти из Метинны был самым знаменитым палачом во всём Нильфгаарде. Возможно, именно он прервал жизнь Узурпатора и его мага. Хех, так или иначе, этот сукин сын известен был по всему Нильфгаарду достаточно долгое время, и он всегда устраивал шоу для зрителей. Говорят, Тааветти рубил головы топором, который даровал ему сам император. Топором, выкованным из метеоритной стали и с начертанными на нём законами Нильфгаарда. Должно быть, зрелище было впечатляющее. Но Тааветти — не просто умелый палач. Он был закалённым старым ветераном самых тёмных дней Нильфгаарда. Был имперцем, начиная с Виковаро и Геммеры и до Ангрена и Цинтры. И, скорее всего, руки его были запятнаны кровью куда больше, чем у любого другого солдата. Те, кто знал его, говорят, что кровь в его жилах кипела сильнее всего, когда он рубил врагов на поле боя.

Через какое-то время Тааветти получил прозвище «Обезглавливатель», поскольку всегда бил в голову. И редко когда промахивался. Во время Второй Северной войны этот безумный ублюдок оказался в небольшом городке в Аэдирне. Он дожидался подкрепления, оставшись с парочкой солдат и кучкой женщин, детей и стариков. Тааветти быстро заскучал. Говорят, что начал он с малого — убил торговца за то, что тот отказался отдавать свои товары. Товарищи Тааветти и бровью не повели: в то время чёрные спокойно и кожу снимали с простолюдинов, и в масле их варили. Но затем Тааветти обезглавил женщину за то, что та отказалась с ним возлечь. Это привлекло внимание стражников, и один из них попытался его остановить. Ну и, видимо, Тааветти двинулся башкой. Он так привык быть Обезглавливателем, почтенным и ценным солдатом и палачом Империи, что попросту не мог вынести отказа.

Когда подкрепление прибыло, Тааветти стоял один посреди городка, весь в аэдирнской и нильфгаардской крови. Рядом с ним лежала куча отрубленных голов, а сам он чистил свой топор, насвистывая песенку. Тааветти был слишком популярен, чтобы его убивать, и слишком опасен, чтобы везти его обратно в Нильфгаард, так что офицеры держали его на передовой, где он по большей части убивал врагов. Но Тааветти погиб на войне, на самоубийственном задании в предгорьях Каэдвена — на задании, с которого он не должен был вернуться живым. Поговаривают, что в его старый топор вселился безумный дух Тааветти, связанный болью множества селян и солдат, которых убил этот палач. Другие же шепчутся, что Тааветти выжил в том походе, но ему не повезло, и он убил ведьму в высокогорье. Та прокляла его топор, который впоследствии вытянул всю жизнь из своего хозяина.

Огх'р (проверка Образования со СЛ 17)

Тип	Вид	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
Д	Боевой молот	+0	10d6	15	2	Нет	Дезориентирующее (–4) Сбалансированное	Н/С	3	5

Рогар Твердоголовый был тем ещё троллем. Друже, никогда я не слыхал о другом таком же. Четыре метра ростом, а весу как в циклопе, с такой твёрдой башкой, что мечи об его лоб звенели, как о каменную стенку. Рогар был воеводой. Он победил несколько других троллей и заставил их работать на себя, после чего захватил целую сеть копей в южных Махакамских горах. Рогар был заворожён Optima mater и ртутью в шахтах и желал заполучить всё это себе. Хех, тут и сказать нечего, тролль он и есть тролль.

Проблема в том, что шахтёры, которых он выгнал из копей, добывали светящуюся руду, чтобы выполнить квоту по производству махакамского двимерита. Управлявший шахтёрами штейгер, крепкий молодой краснолюд по имени Йорат, не собирался задерживать заказ и уж тем более позволять какому-то троллю командовать. У него был друг по имени Андрас — упрямый молодой вояка, который более чем рад был отправиться в шахты и бросить вызов Рогару. И вот Йорат, Андрас и ещё парочка их приятелей отправились в тоннели, чтобы сразиться с троллем. Но когда они добрались до «тронной залы» Рогара, там оказалось столько троллей, сколько Йорат и его спутники ни за что не одолели бы. Недолго думая, Андрас решил вызвать Рогара на дуэль, полагая, что сможет победить тролля в бою один на один. Рогар согласился с одним условием: дуэль должна быть состязанием по боданию. Видать, популярная вещь среди троллей.

Не стану вдаваться в кровавые подробности, просто скажу, что Андрас проиграл. Забрав с собой тело друга, Йорат с товарищами бежали из шахт обратно в город и там оплакали Андраса. После похорон Йорат поклялся отомстить. Он знал, что не сможет сразиться с троллями. Он знал, что ему не победить Рогара в бодании. Но его преимущество было в сообразительности. Йорат пошёл в кузницу и выковал огромную кувалду из тёмного железа, которую он назвал Огх'р, — двухметровый молот, в сравнении с которым обычные кувалды казались молоточками. И на плоскости этого молота Йорат выгравировал злобную морду тролля.

И вновь Йорат отправился вглубь шахт и встретился с Рогаром, который согласился на очередное состязание в бодании. Но Йорат сказал Рогару, что у него при себе есть голова получше, и показал троллю Огх'р. Сначала Рогар на это не купился. Нельзя использовать молот, потому как это не голова. Но Йорат стоял на своём, и товарищи его поддержали. Как ещё кувалды называют? Правильно, балдой. А балда — это и есть голова. А где лицо? Правильно, на голове. Молотков-то с лицами не бывает. Убеждённый железной логикой, Рогар согласился. И это была последняя ошибка, которую старый громила совершил в своей жизни. Йорат одним махом вернул себе шахты и отомстил за друга. Что же насчёт Огх'ра, то этот молот какое-то время передавался в семье Йората из поколения в поколение, но потом его продали, и он стал переходить от одной семьи краснолюдов к другой, а потом и вовсе исчез.

Страж Бездны (проверка Образования со СЛ 18)

Тип	Вид	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
К/Д	Копьё	+2	7d6 + 4	10	2	Тел × 2 м	Замораживание (75 %) Улучшенное фокусирующее (магия воды) Длинное	Н/С	3	4

Позволь тебе сказать: торговцы любят хорошую тайну, особенно если тайна сулит навар. Этот странный гарпун с бородкой появился на рынке Горс Велена пару лет тому назад. Торговец особо его не ценил — гарпун был старый, грязный, долго пролежал в морской воде и зарос водорослями. Но когда он отчистил его для продажи, то обнаружил нечто неожиданное: от тыла до бородки гарпун был покрыт странными рунами. Не такими, какие мы используем сегодня, — они полыхали оранжевым, словно гаснущие угли, и гудели энергией. Остриё гарпуна было длинным и тонким, с зазубринами, сделанное из какого-то металла, который торговец опознать не смог.

Изрядно полюбовавшись, торговец решил отыскать того, кто ему этот гарпун продал. В итоге он нашёл старого корабельного квартирмейстера в увольнительной, родом из Этолии. Как оказалось, квартирмейстеру этот гарпун отдал моряк со скеллигского китобойного судна, которому не хватало на покупку нового клинка. Квартирмейстер сказал, что тот моряк нашёл гарпун на берегу острова Фаро, но особо не притрагивался к этой штуке, поскольку вода начинала странно себя вести. Я так и не понял, что значит «странно себя вести». Торговец этот другим торгашам и учёным Горс Велена все уши пожужжал про руны и гарпун, но толком ничего больше не узнал. Хех, ему стоило отправиться в Аретузу, но они, скорее всего, забрали бы гарпун себе, а бедолагу за шкирняк вышвырнули вон.

Спустя несколько дней поисков торговец наткнулся на жрицу Владычицы Озера, прибывшую в Горс Велен из Вызимы. Жрица сказала, что такие руны она уже видала, когда имела дело с водяными на дне озера Вызима. Покопавшись ещё, торговец узнал, что когда-то неподалёку от побережья Бремервоорда был город Ис. Скорее всего, там обитали существа навроде водяных, которые и сделали этот гарпун. Надеясь обнаружить ещё сокровища на продажу, торговец взял напрокат лодку и отправился к руинам Иса.

Нанятые им ныряльщики так и не смогли добраться до города, зато они видели руины глубоко на дне. А за руинами, ближе к Седниной Бездне, был огромный череп какого-то существа. По сегодняшний день нет ясной связи между гарпуном, Исом и тем гигантским черепом, но есть предположения. Говорят, что гарпун принадлежал бравому воину из Иса, который погиб, защищая свой город от какого-то нечестивого ужаса, что выполз из глубин Седниной Бездны. Правду мы, скорее всего, никогда не узнаем, но торговец получил с этого гарпуна неплохой навар.

Посох суккуба (проверка Образования со СЛ 20)

Тип	Вид	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
Д	Посох	+0	3d6+2	5	2	—	Длинное Горение (25%) +2 к Соблазнению Улучшенное фокусирующее (магия огня) Фокусирующее (5)	Н/С	3	2

Рассказывают, что посох этот принадлежал суккубу по имени Нерис. Хе, я со многими магами говорил — ну, на самом деле всего с тремя, но кто их считает, — и они сказали, что у чудовищ часто бывает своя магия, особенно у тех, что порождены Сопряжением. Но магия у них не такая, как у нас, — они не могут сотворять заклинания и тому подобное. И это совпадает с тем, что я видел.

Но, говорят, Нерис была могущественным магом. Могла сотворять заклинания чародейские и очень этим гордилась. Она путешествовала по своим владениям, хвастаясь перед другими суккубами, сатирами и прочими. Хе, но этого Нерис было мало. Она прокралась в Бан Ард, где очаровала одного молодого чародея, чтобы тот сделал ей посох. С этим посохом Нерис стала в два раза могущественней — она могла взять под контроль почти кого угодно. Самый непорочный рыцарь, самые строгие жрецы и даже женщины, если верить слухам… Конечно же, история на этом не заканчивается.

Однажды Нерис повстречала молодого пастуха, что в лесу искал отбившихся от стада овец. Его предупреждали далеко не заходить, но он слишком боялся лишиться тех овец. Бедолага карабкался от восхода до полудня, разыскивая треклятых животин, и вскоре оказался возле дома Нерис. Желая повеселиться и заприметив лёгкую добычу, Нерис вышла из руин и поприветствовала пастушка. Конечно же, парень был в ужасе, но всё-таки подумывал остаться. Не могу винить его — я и сам, боюсь, не отказался бы. Нерис пригласила его повеселиться на сеновале, но пастуху ума хватило сказать, что дома его ждёт жена, которая с него шкуру спустит, если он решит переспать с другой девушкой. Суккуб, конечно же, была недовольна таким ответом. Она принялась творить разные чары, доведя разум мальчишки до состояния каши, а его, кхм, другие части сделав твёрдыми, словно алмаз. Вернувшись домой, парень был вымотан и одной ногой уже стоял в могиле.

И ведь он оказался прав. Жена его была совсем не рада такому повороту событий. Но пастушок сказал, что его одурманили нечестивой магией — что, естественно, было правдой. Тогда его жена взяла остатки своего приданого — пару серебряников и красивое ожерелье — и отправилась к местному кузнецу, чтобы тот сделал из них серебряную шпильку для волос. Пришла ночь. Нерис, уже проголодавшаяся после любовных игр с фермером, с удивлением обнаружила на пороге деревенскую девушку, которая себя ей предлагала. Девушка осыпала её любезностями, и Нерис успокоилась. Но как только началось веселье, девушка вынула из волос серебряную шпильку и вонзила её прямо в сердце Нерис. Конечно же, Нерис была шокирована, поскольку ни одному смертному за все эти годы не удавалось противостоять её чарам. Хех, не стоит недооценивать женщину, всем сердцем желающую смерти. Покончив с суккубом, жена фермера вернулась домой, забрав с собой посох Нерис в качестве трофея.

Лунный лук (проверка Образования со СЛ 17)

Тип	Вид	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
К	Длинный лук	+1	8d6+2	10	2	200 м	Замораживание (75%) Сбалансированное +3 урона призракам	Н/С	3	2

Ох ты ж! Меня в то время ещё на свете не было, но война между людьми и… ну, всеми остальными… была поистине кровавой. Хе, думаете, войны с Нильфгаардом — это жуть? Толпы людей тогда сражались с эльфами, краснолюдами, вранами и боболаками. Чёрт, да они практически выкосили многие народы. Все боболаки, каких я знаю, сейчас живут в глубинах Махакама, а вранов я уж несколько десятков лет не видел. В полях полно трупов и призраков. И трупоедов — гнильцов, гулей, утковолов и прочих тварей.

Несколько групп сумевших выжить Aen Seidhe вынуждены были с этим разбираться. Мы, краснолюды, ушли в горы, а у людей были города. Эльфы же хотели достойно похоронить своих собратьев, но как это сделать, когда вокруг ошиваются орды тварей? Несколько копейщиков или лучников могут убить трупоеда. Но с призраком другая история. Для того чтобы победить его, нужна помощь мага или придётся ждать, когда мимо пройдёт ведьмак, что маловероятно. По легенде, одна эльфка по имени Адерин не желала красться и убегать от призраков — она хотела убить их, упокоить навсегда.

Рассказывая эту легенду, большинство говорят, что Лунный лук эльфка получила от Девы Полей. И я готов в это поверить. Я бывал в Доль Блатанна, а там верят, что Дева Полей — воплощение местного божества. Сам я её никогда не видел, но это куда больше, чем я слышал о других богах, да. Лунный лук создали для охоты на призраков и упокоения их душ. Адерин отправилась в поля, принялась охотиться на призраков, проклятые души и прочих. С её помощью Aen Seidhe сумели отбить часть лесов и даже построить там поселения. Но ничто не вечно.

По мере расширения Каэдвена Адерин и её сородичи стали встречать всё больше людей и, поскольку никто так и не рассеял проклятие, каждая смерть в лесу порождала нового призрака. К тому времени Адерин была стражем диких земель, но годы брали своё. Видимо, постоянная охота её попросту вымотала. Говорят, она поняла, что её народ попал в замкнутый круг, и потому ушла. Никто не знает куда — однажды стражница лесов Адерин попросту исчезла. Некоторые эльфы говорят, что она умерла вскоре после того, как отринула своё божественное призвание, но я предпочитаю думать, что она обосновалась в спокойном местечке. Приятно верить, что есть ещё в этом мире что-то тихое и мирное.

Красная Смерть (проверка Образования со СЛ 16)

Тип	Вид	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
К	Арбалет	+2	10d6	15	2	300 м	Отравление (100%) +3 к Наведению порчи и Сопротивлению магии	Н/С	3	2,5

Первая вспышка Бича Катрионы практически опустошила Континент, убив тысячи жителей. Я каким-то чудом не заразился — возможно, причиной тому божественное вмешательство. Я знал десять или двадцать человек, которым повезло меньше. Смерть от чумы — пожалуй, худшая смерть, после поедания заживо трупоедом, конечно же. Спустя какое-то время народ понял, что лучший способ спастись — убивать всех, у кого проявились симптомы. Убить их, сжечь тела, и всё, чума остановлена. Хм, среди тех, кто уже заразился, решение было не столь популярным. Но вельможам-то побоку.

Один военный хирург родом из Гвиндефа решил пойти ещё дальше и сделал особый арбалет, чтобы отстреливать заражённых без риска заразиться самому. Говорят, что Палач из Гвиндефа, как его прозвали, заказал, чтобы у его арбалета был чудовищный натяг в пятьсот пятьдесят кило! Такой, если выпустит болт в череп, так насквозь прошьёт. Хех, народ разделился во мнениях: одни говорят, что это он таким образом проявлял милосердие, а другие — что так он себе работу облегчал. Палач принялся очищать улицы Гвиндефа, по одной за раз, таская при себе сумку с болтами размером с чёртову бочку. Сам он в маске расхаживал, чтобы не дышать заражённым воздухом и вонью смерти.

Проблема в том, что на ранних стадиях чуму тяжеловато распознать — не поймёшь толком, кто недавно заражён, а кто попросту голодает. Коронеры узнали, что Палач из Гвиндефа как минимум парочку невинных прикончил при зачистке города. По легенде, из арбалета этого застрелили столько народу за несколько месяцев, что он впитал в себя боль и страдания всех, кто из него был убит. Видимо, зло и магия не согласны с тем, что цель оправдывает средства. Говорят, Палач из Гвиндефа начал слышать во сне голоса и видеть разные кошмары.

Через два месяца кошмары превратились в галлюцинации. Он видел лица в тёмных углах и слышал крики в пустых зданиях. Три месяца спустя чуму взяли под контроль, но хирург, ставший палачом, сошёл с ума. Он не мог смотреть на этот арбалет. Называл его Красной Смертью. Поговаривают, что он оставил его в пещере вдали от цивилизации и ушёл в горы, и с тех пор его никто не видел. Некоторые рассказывают, что командир отряда нашёл его в одном из заброшенных домов с арбалетом у ног и болтом в черепе.

Судьба (проверка Образования со СЛ 19)

Тип	Вид	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
Р/К	Серебряный полуторный меч	+3	2d6 + 1	10	2	—	Серебряное (6d6 + 4) Улучшенное фокусирующее (магия воды и огня) Ошеломление (75 %)	Н/С	3	4

Много веков назад жил краснолюдский мечник по имени Владов Варга. Владов был упрямым, но суеверным старым хрычом из Тир Тохаира. Проведя большую часть жизни в сражениях, он осел в Туссенте и зажил спокойной жизнью винодела. Всё шло хорошо. Владов раздобрел и стал довольно хорошим виноделом. Женился на пышной краснолюдке с юга, завёл детей. Но опасность не оставляет в покое таких, как Владов. Через пару лет после того, как его третий ребёнок вылетел из отчего гнезда, Владов шёл по главной площади. Тут его за руку схватила старуха. Она сказала краснолюду, что над ним нависла тень смерти и что вскоре придёт ему конец.

Некоторое время спустя он повстречал на торговой площади прекрасную женщину. Они дружелюбно болтали допоздна, пока не пришла пора ему возвращаться домой. Но когда он направился к дому, красивая женщина пошла за ним следом. Как оказалось, она была порождением ночи и должна была покончить с Владовом. И, конечно же, суеверный Владов немедленно поверил в слова старухи. Жене своей он рассказывать об этом не спешил, но стал избегать торговой площади и домой приходил до заката. Два месяца старик каждый день крался по улочкам города, вздрагивая от собственной тени, пока терпение его не вышло. Владов понял, что устал бегать. Он решил взять судьбу в свои руки, как делал это, когда был помоложе. Владов скупил всё серебро, какое только мог, и выковал из него прекрасный меч. Он назвал его Судьбой и носил с собой всюду, куда бы ни пошёл.

В итоге старый краснолюд вновь повстречал ту, о ком его предупреждала старуха: красивая человеческая женщина с чёрными волосами, ниспадающими до пояса, и кожей бледной, словно луна в безоблачную ночь. Она называла себя Эссилит. Они с краснолюдом разговаривали на разные темы, начиная с кузнечного дела и заканчивая пекарством. Но с приближением ночи Владов откланялся, а Эссилит пошла за ним следом. На тёмной улице на краю города Эссилит показала свою истинную натуру. Оказалось, что это брукса, искавшая, кем бы перекусить после долгого сна. Но Владов был готов к схватке с судьбой — он тут же выхватил сияющий клинок, выкованный специально для этого случая.

Владов был стар и не мог потягаться с проворством Эссилит, но клинок позволил держать её на расстоянии, сияя в лунном свете и шипя в воздухе подобно огням кузницы и воде, в которой Владов закалял клинок. Эссилит пыталась достать краснолюда когтями, но не могла подобраться к нему достаточно близко. Наконец взошло солнце, и Эссилит сбежала — её «ужин» оказался слишком упрямым. Владов вернулся домой и всё объяснил жене, которая, я думаю, его изрядно отругала. Владов сам выковал свою судьбу и пережил проклятие старой ведьмы.

Лунный клинок (проверка Образования со СЛ 18)

Тип	Вид	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
Р/К	Серебряный полуторный меч	+1	3d6	10	2	—	Серебряное (7d6+4) Улучшенное фокусирующее	Н/С	3	4

Дьяволов вызывают не так часто. Хех, большинство людей достаточно умны, чтобы понять: дьяволов призывать — это вам не шутки шутить. Но порой кто-нибудь да позабудет об осторожности и решит попробовать. Много веков назад темерский маг по имени Тристан из Элландера решил, что хватит с него быть магом средней руки — пора показать всему миру своё могущество. Видать, лучше призыва дьявола и заключения с ним сделки он ничего не придумал. Маг, с которым я веду дела, говорит, что большинство из тех, кто призывает дьявола, либо отчаянно нуждаются в помощи, либо уверены, что смогут обдурить его. Тристан, скорее всего, был из тех, кто считает себя умнее всех. Он призвал дьявола посреди своего кабинета в Элландере и потребовал от него силы.

Говорят, Тристан учился по устаревшим книгам, написанным ещё до того, как вызов тварей стал на Севере вне закона. Он думал, что горелый чеснок и корень оши ослабят дьявола и заставят его торговаться. Но вскоре он узнал, как же глубоко заблуждался. Дьявол, не раздумывая ни секунды, убил Тристана и вселился в его тело. И тут же отправился творить хаос на севере Темерии, от побережья до Махакама. Мага не так тяжело убить, если знаешь, что делать, или если у тебя есть хороший отряд. Проблема с дьяволами, как выяснилась, в том, что если ты убьёшь его сосуд, то дьявол попросту улетит и вселится в какого-нибудь другого несчастного. На какое-то время наступит затишье, а потом тварь снова начнёт творить разрушения. Хе, дошло до того, что народ боялся с кем-либо заговаривать на улице. Не знаешь ведь, кто дьяволом одержим.

В итоге разнеслась весть: нужен ведьмак и как можно скорее. Пришёл к ним Олек из Бан Глеана, ведьмак школы Волка, который направлялся из Каэр Морхена в Цинтру. Когда до него дошли слухи о дьяволе на севере, он просто кивнул и отправился к князю Элландера. Много не просил — всего-то новый серебряный клинок и фунт монет. Полагаю, на самом деле он просил больше, но это всё, что ему дали, да. Князь велел кузнецам Элландера выковать клинок из сияющего серебра. Его помазали несколько оставшихся жриц богини луны Лилвани. Князь был человеком религиозным и, видимо, думал, что нет ничего лучше против дьяволов. Вооружившись новым мечом, Олек засел в Хагге. Наконец он заметил одержимого дьяволом фермера, который собирался поджечь амбар. Олек окликнул дьявола, но адская тварь лишь рассмеялась ему в лицо. Сказала, что ведьмак не зарежет невинного, чтобы убить дьявола. Но ведьмаки убивают чудовищ даже в том случае, если для этого придётся пожертвовать парочкой невинных жизней. Олек зарезал фермера на месте, заставив дьявола выйти наружу.

Потом была битва: крутился клинок, сверкали клыки и когти. Наконец ведьмак сумел нанести удар по дьяволу и разрубил его напополам. Говорят, Лилвани направляла руку ведьмака через Лунный клинок, но правда ли это? Сам я не слишком во всё это верю.

Могрим (проверка Образования со СЛ 22)

Тип	Вид	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
Р/К	Серебряный полуторный меч	+0	2d6	10	2	—	Серебряное (6d6+4) Улучшенное фокусирующее (магия земли и воды) Сбалансированное Замораживание (75%)	Н/С	3	6

Много лет тому назад, сразу после «присоединения» Геммеры к Нильфгаарду, в окрестностях её столицы начал пропадать народ. Не то чтобы много — пять или шесть человек в месяц. Послали шестерых стражников, чтобы по ночам приглядывать, — ни один не вернулся. Разведчики обнаружили следы борьбы, кровь и, хуже всего, сломанный меч, заляпанный кровью. Геммерцы — ребята крепкие, они не из тех, кого нечто подобное напугает. Так что двенадцать дюжих геммерских солдат напялили на себя кольчуги с латами, вооружились торрурами и пошли в горы по слабому следу из крови.

Шли дни, а от солдат не было никаких вестей. Затем неизвестно откуда в город вернулся один из них, избитый и истекающий кровью. В разговоре с королём солдат назвал преступницу — ею была Эйра Ледяная Песнь, бывшая придворная чародейка. Когда нильфгаардцы вошли в столицу и захватили Геммеру, сделав её частью Империи, Эйра бежала в горы. Теперь она требовала, чтобы король выгнал нильфгаардцев, или же она устроит им сущий ад. Она была не только могущественной старой ведьмой, но ещё и создала какую-то тварь, вроде волколака, только куда хуже. Назвала его Могримом. Солдат сказал, что тварь способна оторвать человеку руку, как ножку жареной курице.

Конечно же, король обратился к ведьмачьей школе Змеи, и через три дня Геррин из Харькова прибыл в столицу и обговорил с королём цену. Затем Геррин отправился в горы, чтобы сразиться с Могримом и Эйрой Ледяной Песнью. Да, говорят, битва была жестокая, но не этого Геррин ожидал. Он раньше сражался с волколаками, но Могрим был другим. Три метра ростом, мускулистый, да ещё и быстрый, как молния.

Ситуация складывалась не в пользу Геррина. Он швырнул в Могрима ослепляющую бомбу, а сам отступил в маленькую пещеру. Забравшись поглубже, Геррин нашёл заброшенную краснолюдскую шахту и принялся работать над своим оружием. Ведьмаки школы Змеи лучше всего сражаются двумя мечами, но стальной меч Геррина тварь не брал. Он трудился в древней кузнице и к следующей ночи выковал второй серебряный меч в пару к своему змеиному. Той ночью Геррин использовал все приёмы, каким успел обучиться. Он выскользнул из пещеры подобно змее и нашёл логово Эйры — ведьма спала, пока Могрим охотился. Быстро выхватил Геррин свой клинок и перерезал глотку ведьме. Но затем явилось чудовище, с которым справиться было куда труднее. На следующее утро Геррин вернулся с головами Эйры Ледяной Перст и Могрима, но истории о легендарной битве между Геррином и Могримом разнятся от пересказа к пересказу.

Комплекты брони (реликвии)

Доспехи Ворона (проверка Образования со СЛ 14)

Вид	ПБ	УБ	Эффект	Защищает	СД	Вес
Лёгкая броня	12	3	+15 ПЗ Сопротивление яду Сопротивление кровотечению +3 к Храбрости	Туловище, руки и ноги	0	12

Жизнь ведьмачья несладка: их забирают из семьи, на них годами экспериментируют, обучают убивать, и что они за это получают? На них плюют грязные селяне, и хоронят их там же, где они помирают. Но порой среди ведьмаков появляется знаменитость. Ныне один из самых известных на Континенте ведьмаков — Геральт из Ривии, но первой такой знаменитостью был Ворон, и о нём есть множество хороших историй.

Ворон был ведьмаком школы Грифона с вершин Драконьих гор. Каждую весну и лето он приходил на Север убивать чудовищ и снимать проклятия. Ворон начал становиться известным после того, как снял проклятие ликантропии с князя Марибора. После этого народ стал рассказывать о Чёрном Грифоне, Вороне с высоких гор. Истории появлялись одна за другой, и всегда они были грандиозными — про убийство жестоких циклопов, сражения с мантикорами и тому подобное. Коронным моментом стал Махакам, где Ворон откликнулся на призыв клана Гоог.

Видишь ли, многие годы на высочайших вершинах Махакамских гор проблемы создавал гигантский драконид, прозванный Чёрным Драконом. На него напускали махакамских защитников, краснолюдских героев древности, группы наёмников — полный комплект, короче говоря. Но Чёрный Дракон попросту отказывался помирать. В итоге народ решил оставить тварь в покое и держаться подальше от тех вершин. Конечно же, через пару месяцев прямо в те места упал треклятый метеорит. И позволь мне тебе сказать, друже: краснолюды на многое пойдут ради редкой руды, включая наём ведьмака.

Видимо, Ворон знал, что чудовище опасным будет, поскольку потребовал он у махакамских мастеров себе новый доспех. Выкованная по фигуре чёрная броня краснолюдской работы. Должно быть, доспех вышел шикарный, особенно учитывая то, что по легенде он приглянулся Тиен'саэлю, знаменитому эльфскому кузнецу-менестрелю. Он отправился в Махакам в поисках вдохновения и наткнулся на кузнецов, что завершали работу над доспехами Ворона. Тиен'саэль попросил ведьмака разрешить ему поработать над бронёй. Как он сказал, потребуется время, но он сумеет вплести в броню настоящую легенду — зачарование храбрости, силы и тому подобное. Ворон согласился, и Тиен'саэль работал двенадцать дней без остановки, нанося глифы, всё это время напевая древние песни силы и победы.

Когда он закончил, битва была уже близка. Ворон отправился в горы, чтобы сразиться с Чёрным Драконом. Тиен'саэль написал об этом песню — наверняка её слышать доводилось. Как по мне, так она прекрасна! Конечно же, Ворон, облачённый в сияющую броню, победил и принёс голову твари. Забрав награду, он отправился дальше, словно ничего и не случилось. Видать, жизнь ведьмачья не меняется.

Доспехи Горного народа (проверка Образования со СЛ 16)

Вид	ПБ	УБ	Эффект	Защищает	СД	Вес
Средняя броня	24	3	Сопротивление колющему урону Сопротивление дробящему урону Сопротивление режущему урону Сопротивление яду	Голова, туловище, руки и ноги	0	15

Когда люди высадились на Континенте, они стали нападать на все другие расы, выгоняя Старшие Народы в горы и захватывая равнины и леса. Видимо, люди попросту боятся всех, кто от них отличается. Большинство Старших Народов это не сильно коснулось, поскольку мы всё же более-менее похожи на людей. А вот вранам и боболакам повезло меньше. Тяжеловато людям делиться пивом с ящерами и небольшими мохнатиками с рожей бобра. Некоторые боболаки после всех тех передряг интегрировались в человеческое общество, но большинству пришлось уйти в Махакамские и Пустульские горы.

В Пустульских горах им было тяжелее всего. Да, они там обустроили города, шахты, восстановили утраченное. Но вскоре люди стали искать руду, а у боболаков защита была не настолько хорошая, как у краснолюдов. Люди попытались вести переговоры насчёт шахт в Пустульских горах — послы были в сопровождении вооружённого эскорта в зависимости от того, с кем вели переговоры. Когда договориться не получилось, они осадили горы. Боболаки знали, что им не победить, но эльфы пока не беспокоились о людях, а мы, краснолюды, забурились поглубже в горы, последовав примеру боболаков. Один боболак по имени Зжин повёл свой народ против человеческих армий, поднимавшихся по склонам гор. Сомневаюсь, что Зжин рассчитывал на победу, но он как минимум не собирался отдавать людям землю бескровно.

Люди в десять раз превосходили боболаков в численности, но Зжин надел доставшуюся от предков броню и взялся за топор. Две стороны сошлись в битве под проливным дождём, если верить рассказам. Какое-то время боболаки пользовались тем, что люди скользили по грязи из-за дождя, но преимущество это было недолгим. На место каждого убитого человека вставало двое. В итоге Зжин отступил в шахты. Битва была проиграна, но он ещё мог насолить людям. Боболак начал махать топором, словно безумец, ломая подпорки шахт. Он наверняка знал, что произойдёт. Интересно, о чём он думал в последние мгновения, когда своды пещеры обрушились ему на голову? Наверное, о доме. Люди в итоге раскопали шахты, но у них на это ушли месяцы. Они нашли Зжина — мёртвого, конечно, но всё ещё облачённого в броню из кожи и метеоритной стали. Как оказалось, броня неплохо выдержала удары камней. Некоторые даже говорят, что сила Зжина до сих пор живёт в этих доспехах.

Доспехи драуга (проверка Образования со СЛ 18)

Вид	ПБ	УБ	Эффект	Защищает	СД	Вес
Тяжёлая броня	36	3	+25 ПЗ +2 к Сопротивлению магии Сопротивление огню Сопротивление кровотечению Сопротивление яду +2 к Сотворению заклинаний	Голова, туловище, руки и ноги	3	37

Реальные события, о которых сложены мифические предания и героические легенды, далеко не так интересны, как может показаться. На самом деле, порой у истории есть неплохие задатки, но ей не хватает красочности. Мечник, сражающийся против тролля размером с сортир, — неплохая история. Убийство тролля размером с таверну, с пылающими огнём глазами и кулаками, подобными таранам? Вот рассказ, достойный пары кружек эля. Конечно же, не всякая история — выдумка. Порой звёзды совпадают и происходят вещи столь эпические, что их не нужно полировать и преувеличивать. Например, сказ о Зельткирке из Гулеты и Вандергрифте Домоправителе.

Видишь ли, во время одной из многочисленных войн между Каэдвеном и Аэдирном Зельткирк из Гулеты начал схватку в Долине Понтара, рядом с Вергеном. Зельткирк был лучшим мечником во всём Аэдирне — его называли Неуязвимым Белым Рыцарем. Говорят, этот сукин сын вырезал врагов с такой лёгкостью, словно траву косил. Помогало ещё и то, что аэдирнская разведка предупреждала о каэдвенцах. Война была, по сути, в одни ворота, и Каэдвен явно проигрывал. Но в этой битве Зельткирк столкнулся лицом к лицу с Вандергрифтом Домоправителем, предводителем сил Каэдвена. Вандергрифт и Зельткирк уже как-то встречались на турнире в Ард Каррайге. В тот раз они сражались до тех пор, пока меч Вандергрифта не сломался от ударов Зельткирка. На сей раз Вандергрифт жаждал крови. Он довольно быстро отрезал Зельткирка от остального войска.

Говорят, бой был тот ещё — словно столкнулись две стихии, настоящий апокалипсис. Но всё когда-нибудь заканчивается — пришёл конец и этой битве. Зельткирк на мгновение открылся, и Вандергрифт рассёк несчастного от головы до паха. Как только «неуязвимый» Белый Рыцарь пал, войска Аэдирна пришли в замешательство, а солдаты Каэдвена воодушевились. И вот вам вторая часть этой тайны. Говорят, Сабрина Глевиссиг, придворная чародейка короля Хенсельта Каэдвенского, до смерти ненавидела Вандергрифта. Неизвестно почему. Она воспользовалась шансом покончить с ним и обрушила на поле боя огонь, убивая всех и каждого, кто там оказался. Вандергрифт погиб вместе с тысячами других.

Когда огненный дождь иссяк, обе стороны отступили. Король Хенсельт приказал сжечь Сабрину за измену. Говорят, она прокляла поле боя, заставив мёртвых солдат много лет раз за разом сражаться в одной и той же битве. Это не создавало проблем для путешественников — до тех пор, пока не началась битва между Саскией и Хенсельтом за Долину Понтара. Тогда на камни пролилось много крови, и проклятие вновь обрело силу — стали появляться призраки. В итоге Геральт из Ривии вынужден был пройти через тьму призраков и смерти, чтобы покончить с проклятием. Для этого ему пришлось занять место Зельткирка и сразиться с душой Вандергрифта, превратившейся в драуга — огромного демонического призрака. Покончив с драугом, Геральт забрал старую броню Вандергрифта и выковал из неё новую, необычайно крепкую, но осквернённую. Кто знает, что с ней стало после фиаско в Лок Муинне…

Бестиарий

Известное перестаёт быть кошмаром. То, с чем умеешь бороться, уже не так страшно.

Анджей Сапковский. Кровь эльфов

Чудовища, как их обычно называют, строго говоря, являются существами из других миров, которых затянуло в наш мир во время события, известного как Сопряжение Сфер. Это означает, что все чудовища, с которыми вы столкнётесь на Континенте и за его пределами, прибыли из других измерений, где они жили и процветали до Сопряжения. Многие маги и академики сходятся во мнении, что большинство чудовищ угрожают как разумной жизни, так и окружающему миру, поскольку они перемещены из своей естественной среды обитания. Чудовища вроде гулей, сирен и вампиров, скорее всего, занимали определённую нишу в своей родной экосистеме и за годы эволюции приспособились к этой нише. Переместившись же в наш мир, большинство существ угрожают его равновесию. Такое объяснение не успокаивает народ, но стоит заметить, что в последнее время чудовища стали сами устраивать для себя экологические ниши на Континенте. Обитающие в болотах риггеры повадились селиться на свалках и в стоках, трупоеды пасутся на поле боя и так далее.

Насколько редки чудовища

На сегодняшний день большая часть чудовищ уничтожена. Несколько веков тому назад для охоты на чудовищ создали ведьмаков, и они в этом преуспели. Всего за пару лет до начала этой игры большинство академиков и учёных предполагали, что чудовища из этого бестиария — лишь выдумки поэтов и бардов. Лишь недавно чудовища вновь стали появляться.

Некоторые полагают, что причина тому — нехватка ведьмаков. С исчезновением своего естественного (или неестественного) врага многие чудовища стали постепенно восстанавливать численность. Другие считают, что возвращение чудовищ и появление Дикой Охоты — предзнаменования чего-то куда более зловещего. Ни одна теория не получила подтверждения, но чудовищ в отсутствие ведьмаков действительно становится всё больше.

Люди — тоже чудовища

В мире «Ведьмака» любой человек, эльф или краснолюд может быть не менее чудовищным, чем те самые твари, которых они презирают. Некоторые противники, приведённые в этом бестиарии, собственно чудовищами не являются. Это люди и представители Старших Народов, ведомые страхом, ненавистью или собственными целями. Во многих случаях это делает их куда опаснее любой твари, призванной Сопряжением.

Рейтинг чудовищ

Как уже говорилось в руководстве ведущего на стр. 219, у чудовищ есть свой рейтинг сложности. Две части этого рейтинга позволяют определить, насколько тяжёлой будет схватка. Первая часть показывает, насколько в целом трудно сражаться с данным существом.

Простое чудовище одолеть в принципе легко — для этого достаточно одного обученного солдата. В большинстве случаев такие чудовища ходят стаями. **Средние** чудовища более опасны, их стоит вводить в игру поодиночке или вместе с группой простых чудовищ. **Сложные** чудовища могут служить своего рода «боссами». Их следует использовать для кульминационных битв и — если ваши игроки не могут похвастаться большой численностью или хорошими навыками — только в одиночку.

Если нужно более точно определить уровень чудовища, используйте вторую часть рейтинга: **обычные**, **незаурядные** и **трудные**. Она показывает, насколько сложно сражаться с чудовищами внутри определённой категории. **Обычные** чудовища — простые и понятные, они не требуют особой подготовки перед боем. **Незаурядных** чудовищ проще одолеть при должной подготовке, но в целом можно и не готовиться. **Трудные** чудовища требуют знаний о противнике, иначе ошибка в бою может стать фатальной. Избегайте использования чудовищ трудного уровня для засады, за исключением тех случаев, когда ваши игроки этого реально заслуживают.

Классы чудовищ

Гуманоиды
Формально гуманоиды чудовищами не являются. Это люди, эльфы, краснолюды и прочие представители Старших Народов. Гуманоиды разнообразны в плане поведения и мест обитания. Важно помнить, что даже по стандартным правилам гуманоиды не имеют восприимчивости к серебру и сопротивления стали.

Трупоеды
Трупоеды едят трупы, и зачастую их можно встретить на кладбищах, полях боя и в глубоких пещерах. Их отталкивающая внешность обманчива — это вполне живые существа с иных планов. Менее разумные трупоеды, такие как гули, нападают на всё, что оказывается поблизости. Умные трупоеды, вроде кладбищенских баб, бродят по кладбищам и заманивают селян.

Духи
Духи представляют собой сильные желания усопших. Обычно они появляются тогда, когда кого-то убивают или когда кто-то перед смертью испытывает интенсивные эмоции. Многие духи разумны, но все они целиком захвачены каким-то одним чувством — обычно яростью, — что просто не позволяет вести с ними диалог.

Звери
Звери, как и гуманоиды, формально не относятся к чудовищам. В этой категории — собаки, волки и тому подобные существа. Они не имеют восприимчивости к серебру и сопротивления стали. Встретить их можно повсеместно, как в глуши, так и вблизи поселений. Охотятся они преимущественно на селян и скот.

Проклятые
Про́клятые — это люди и нелюди, на которых было наложено проклятие, превратившее их в чудовищ. Наиболее распространены волколаки. Поскольку это проклятые люди, они обычно живут в человеческих поселениях. В большинстве своём такие существа открыто агрессивны по отношению к людям.

Гибриды
Этот класс объединяет множество разных химер вроде сирен и грифонов — соединение частей разных животных. Гибриды необычайно разнообразны и предпочитают различные среды обитания. Те, у кого есть способность к полёту, живут на возвышенностях, хотя в целом гибридов можно найти повсеместно, в самых разных зонах.

Инсектоиды
Инсектоиды — это огромные насекомые и арахниды, которые бродят за пределами поселений, подстерегая неосторожных путников. Инсектоиды — хищники, обычно нападающие из засады и ранящие своих жертв ядовитыми жвалами или когтями. Если подобраться слишком близко к гнезду инсектоидов, то вскоре вас может окружить целый рой этих существ.

Духи стихий
Духи стихий — восхитительные создания магии: големы, элементали, гаргульи и им подобные. Большинство таких существ призваны магами и жрецами. Они следуют приказам призвавшего, у них практически нет своей воли. Но если призвать их в этот мир, не связав узами, духи стихий становятся ужасающей силой, способной уничтожать города.

Реликты

Реликты — силы природы, периодически проявляющиеся за пределами поселений. Скорее всего, эти чудовища прибыли в наш мир во время Сопряжения Сфер. Все они владеют магией и тесно связаны с природой. По разумности реликты различаются: от умных и хитрых до примитивных и жестоких.

Огры

Огры, включая троллей, накеров и великанов, — это гуманоидные создания, зачастую с почти человеческим интеллектом. Большинство из них велики и нескладны (за исключением накеров). Они не только способны создавать племенные сообщества, но и, в случае троллей, кое-как разговаривать на человеческом языке и Старшей Речи.

Дракониды

Среди драконидов есть такие существа, как виверны и драконы. Большинство драконидов — это крупные крылатые ящеры, крайне опасные (особенно в ближнем бою), но дикие. Истинные драконы по интеллекту близки к людям, а то и вовсе их превосходят и обладают куда большим количеством способностей. Логова драконидов расположены высоко в горах.

Вампиры

Вампиры — весьма разнообразная группа кровососущих чудовищ. Обычно они охотятся в руинах, хотя могущественные вампиры могут процветать и в городах. Низшие вампиры — это неразумные твари, раздирающие тела на части и затем выпивающие кровь. Высшие вампиры способны без проблем влиться в человеческое общество и обладают огромной силой.

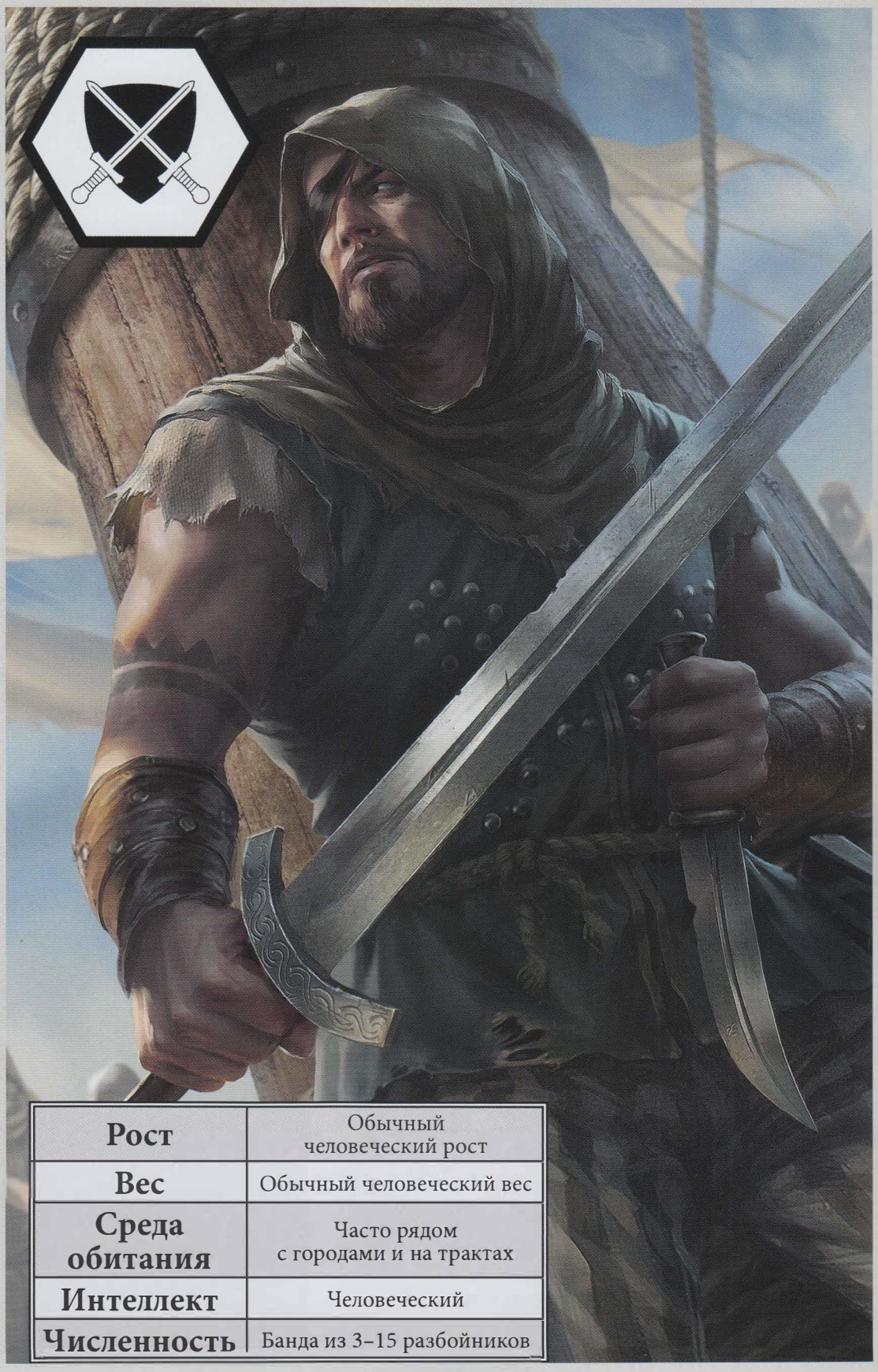
Сложность
Простые Обычные

Награда
10

Броня
5

Инт	3
Реа	6
Лвк	5
Тел	5
Скор	4
Эмп	3
Рем	4
Воля	4
Удача	0

Уст	4
Бег	12
Прж	2
Вын	20
Вес	50
Отдых	4
ПЗ	20
Энергия	0



Рост	Обычный человеческий рост
Вес	Обычный человеческий вес
Среда обитания	Часто рядом с городами и на трактах
Интеллект	Человеческий
Численность	Банда из 3–15 разбойников

Разбойники

Общее мнение (Образование, СЛ 8)

Хе, разбойники, дезертиры, ренегаты, сукины дети… Называй их как хочешь. Люди ступают на преступный путь ради денег и власти, но в большинстве своём они делают это от страха и голода. Все знают, что уровень преступности растёт во время войны. Так было в прошлых двух войнах, и вот сейчас опять. Но это не значит, что простой народ с этим согласен. Хех, не говорите это в лицо убийце, но среднестатистический ублюдок о бандите того же мнения, что и о гуле. И те, и другие прячутся по грязным закоулкам мира, ждут момента, чтобы напасть, и устраивают засаду на добрых трудяг, чтобы отобрать заработанное кровью и потом.

Родольф Казмер

Академические знания (Образование, СЛ 10)

Разбойники — одна из самых распространённых угроз на дороге, но отнюдь не самая опасная. Куда тяжелее скинуть с себя гуля, чем расправиться с парочкой разбойников. Но порой они могут представлять настоящую угрозу, особенно когда их много. Большая часть разбойников — это солдаты без армии, наёмники без контракта или дезертиры, которые покинули одну из воюющих сторон. Разбойники просты. Первые ряды побегут с полуторными мечами наголо. Те, кто на такое не способен, воспользуются арбалетами. Разбойникам обычно нужны три вещи: безопасность, деньги и что-нибудь, на чём можно выместить свой гнев. С ними не то чтобы *просто* расправиться, но, в отличие от большинства чудовищ, можно воззвать к их разуму. Возможно, вы сумеете убедить их не убивать вас. Разбойники, скорее всего, сдадутся, если вы нанесёте им достаточно урона.

Однако некоторые разбойники, странствующие крепко сбитыми группами, могут начать сражаться яростнее, если убить их товарищей. На истерзанном войной Севере стоит быть осторожнее: нехватка пищи заставила некоторых разбойников стать каннибалами. Каннибалы зачастую сходят с ума и нападают с бешеной яростью — они не сдаются, даже стоя одной ногой в могиле. Если не хотите драться, будьте внимательны на дороге.

Навыки
Владение мечом +6
Стрельба из арбалета +4
Владение лёгкими клинками +5
Борьба +6
Уклонение/ Изворотливость +4
Атлетика +4
Внимание +6
Скрытность +3
Выживание в дикой природе +5
Сопротивление магии +4
Сопротивление убеждению +5
Стойкость +5
Храбрость +7

Оружие			
Название	**Урон**	**Эффект**	**СА**
Железный полуторный меч	2d6 + 2	Нет	1
Кинжал	1d6	Нет	1
Ручной арбалет	2d6 + 2	Дистанция 50 м Медленно перезаряжающееся Точность +1	1

Добыча
Кроны (3d10)
Обычные предметы (1d6)
Болты (20)
Двуслойный капюшон
Аэдирнский гамбезон
Стёганые штаны

Уязвимости
Яд повешенного

Способности
Нет

Уровни разбойников

Разбойники могут различаться по уровню навыков. Показанный здесь разбойник — это простой бандит, который охраняет подпольный склад или же нападает на путников на тракте. При желании можете изменить параметры разбойников и сделать из них настоящую угрозу. Для обычного крестьянина или мелкого хулигана снизьте значения Реа и Лвк до 3, а ПЗ — до 15. Помните, что такие разбойники будут не особо сложными противниками для группы, ориентированной на бой. Если вы хотите, чтобы противником был воин-ветеран, повысьте его Реа и Лвк до 7 или 8, а ПЗ — до 35. Изменяя боевые параметры, вы можете также менять навыки и снаряжение для большего усиления.

Сложность
Средние Обычные

Награда
100

Броня
0

Инт	7
Реа	7
Лвк	6
Тел	5
Скор	5
Эмп	4
Рем	5
Воля	8
Удача	0

Уст	6
Бег	15
Пржк	3
Вын	30
Вес	50
Отдых	7
ПЗ	30
Энергия	10

Рост	Обычный человеческий рост
Вес	Обычный человеческий вес
Среда обитания	В городах или уединённых башнях
Интеллект	Человеческий
Численность	Обычно одиночка

Маги

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 12)

Маги, или чародеи, — достаточно интересное явление. В каком-то смысле они мутанты… только не говорите им это в лицо, иначе вас попросту разнесут на куски. Они умеют использовать магическую силу для сотворения заклинаний. Собственно, вот и всё, что на самом деле знают о них простые люди. А дальше уже идут всяческие мифы и легенды о ведьмах, что крадут детей и ставят на них эксперименты, о нечестивых некромантах, поднимающих нежить из могил и призывающих демонов, чтобы те вселялись в тела людей. В мире осталась всего пара мест, где магов по сей день уважают. А жаль. Несколько лет назад маги были самыми почитаемыми людьми.

Родольф Казмер

Академические знания (Образование, СЛ 16)

С магами вам, скорее всего, драться не придётся. Большинство из них — весьма мирные люди и скорее заплатят наёмнику или убийце, чтобы тот с вами разобрался. Однако если вы всё же столкнётесь с магом в бою — будь то ради прекращения эксперимента, предотвращения преступления или просто потому, что вам захочется, — помните, что расстояние в данном случае играет не в вашу пользу. На расстоянии маг способен обрушить на вас огромную силу. Так что лучше положиться на ближний бой. Большинство магов куда чаще практикуются в сотворении заклинаний, чем в ближнем бою. Их оружие ближнего боя также наносит меньше урона и с куда большей вероятностью может сломаться. Держаться поближе к магу непросто — он может телепортироваться, если вы подберётесь слишком близко.

Первым делом мага нужно обезоружить или уничтожить его посох. Без посоха маг тратит больше магической энергии на заклинания и выдыхается куда быстрее. Магу, истратившему весь свой запас магической энергии, придётся сотворять заклинания с риском для себя или же потратить ход на отдых. Для вас это наилучшая возможность. Маги редко носят броню, так что убить уставшего мага просто. Поскольку маги зачастую очень умны, они могут понять, когда у них нет шансов, и сдаться. Однако если мага оскорбить, он может разозлиться и сражаться до конца. Маги предпочитают жить в крупных городах, но, учитывая охоту на ведьм, вы можете столкнуться и с теми, кто прячется.

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Железный посох	3d6	Фокусирующее (2)	2
Кинжал	1d6	Нет	2

Навыки

Владение древковым оружием +6
Сотворение заклинаний +7
Наведение порчи +6
Проведение ритуалов +5
Уклонение/ Изворотливость +8
Атлетика +5
Внимание +7
Скрытность +5
Выживание в дикой природе +5
Сопротивление магии +7
Сопротивление убеждению +7
Стойкость +5
Храбрость +6

Добыча

Кроны (5d10)
Обычные предметы (1d6)
Странные предметы (1d6 / 2)
Пятая эссенция (1d6 / 2)
Инструменты алхимика
Дыхание суккуба

Уязвимости

Яд повешенного

Двимерит
Пока маг прикасается к двимериту, его значение Энергии равно 0. Также он испытывает на себе эффекты двимерита, описанные на стр. 167.

Способности

Заклинания
Маг может использовать следующие заклинания:
Энье
Очарование
Слепящая пыль
Рьеви
Телепортация

Ритуалы
Маг способен проводить следующие ритуалы:
Сосуд заклятия
Магический ритуал

Порча
Маг способен навести следующие виды порчи:
Вечный зуд
Теневая порча

Другие заклинания

Указанные выше заклинания — лишь пример того, что может использовать маг против игроков. Если хотите, вы можете сами выбрать для своего мага заклинания, ритуалы и порчи из раздела «Магия в мире „Ведьмака“» на стр. 99.

Сложность
Простые Незаурядные

Награда
20

Броня
5

Инт	4
Реа	6
Лвк	7
Тел	5
Скор	7
Эмп	3
Рем	4
Воля	6
Удача	0

Уст	5
Бег	21
Пржк	4
Вын	25
Вес	50
Отдых	5
ПЗ	25
Энергия	0

Рост	Обычный человеческий рост
Вес	Обычный человеческий вес
Среда обитания	Дикие земли или вдоль трактов
Интеллект	Человеческий
Численность	Бригада из 3–15 скоя'таэлей

Лучники скоя'таэлей

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 10)

Поскольку сам я «благонадёжный краснолюд», у меня есть пара мыслей насчёт скоя'таэлей. Они наверняка назовут меня верным людским псом. Но уж лучше я буду послушной собакой, чем бешеной сукой, которая несётся к собственной гибели. Когда-то скоя'таэли были правы. Они сражались за свободу для Старших Народов на Севере. Теперь же это ведомые мщением безумцы, желающие погибнуть в пламени славы, унеся с собой как можно больше людей. Последних скоя'таэлей — скорее всего, это будут эльфы — можно встретить в лесах, где они прячутся в пещерах и готовят засады для странствующих торговцев и военных караванов. Если ты человек, готовься к бою.

Родольф Казмер

Академические знания (Образование, СЛ 14)

Сражаться со скоя'таэлями нелегко. Они редко набрасываются все скопом или атакуют вразнобой. Скоя'таэли обучены партизанскому бою, они передвигаются так называемыми «бригадами» и устраивают засады. Путешествуя по необжитой местности Севера, всегда послеживайте за деревьями и кустами. Часто бригады скоя'таэлей следят за жертвой несколько часов, пока не окажутся в удобном месте для засады.

Когда же скоя'таэли нападают, они обычно начинают с залпа стрел из-за деревьев. После первого залпа половина бригады берётся за фальшионы и бросается в ближний бой, крича «Аэлирэнн!» или «Шаэрраведд!», что является отсылкой к великой эльфской героине Аэлирэнн и месту её гибели, дворцу Шаэрраведд. Пока бойцы ближнего боя сражаются с вами, остальная часть бригады держится подальше, совершая прицельный обстрел. Те, кто не в ближнем бою, но в пределах примерно 10 метров, метают ножи в ближайшую цель. Лучший способ справиться с лучниками скоя'таэлей — найти укрытие. Если у вас есть повозка, спрячьтесь за ней (а то и вовсе заберитесь внутрь), заставляя скоя'таэлей подойти ближе. Постарайтесь держаться не на линии видимости лучников и расправьтесь сперва с бойцами ближнего боя. Переговоры вести не советуем.

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Охотничий фальшион	3d6	Нет	1
Кинжал	1d6	Нет	1
Метательные ножи	1d6	Дистанция 20 м	1
Длинный лук	4d6	Дистанция 200 м	1

Навыки

Стрельба из лука +8
Владение мечом +6
Владение лёгкими клинками +6
Борьба +4
Уклонение/ Изворотливость +7
Атлетика +7
Внимание +9
Скрытность +8
Выживание в дикой природе +10
Сопротивление магии +4
Сопротивление убеждению +6
Стойкость +7
Храбрость +6

Добыча

Кроны (1d10)
Обычные предметы (1d6)
Стрелы (30)
Эльфские ввинчивающиеся боеприпасы (10)
Двуслойный капюшон
Аэдирнский гамбезон
Стёганые штаны

Уязвимости

Яд повешенного

Способности

Специалист по засадам
Совершая проверку Скрытности для того, чтобы спрятаться от целей, лучники скоя'таэлей берут наивысший из результатов среди них и применяют его для всей группы.

Коварные боеприпасы

Лучники скоя'таэлей вначале используют обычные стрелы, чтобы поскорее уничтожить все цели. Стрелы с эльфскими ввинчивающимися наконечниками припасены для тех, кого они особенно презирают, а также для сбежавших жертв, которых в дальнейшем будут выслеживать.

Сложность
Простые Обычные

Награда
10

Броня
0

Инт	1
Реа	7
Лвк	7
Тел	6
Скор	6
Эмп	1
Рем	1
Воля	4
Удача	0

Уст	5
Бег	18
Прж	3
Вын	25
Вес	60
Отдых	5
ПЗ	25
Энергия	0

Рост	Средний человеческий рост
Вес	Средний человеческий вес
Среда обитания	По берегам рек, озёр или моря
Интеллект	Как у рыбы
Численность	Группа из 3–6 особей

Утопцы

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 14)

Простой люд почти ничего не знает об утопцах. Старухи рассказывают, что когда помирает достаточно злобный сукин сын и его тело оказывается в реке или озере, то он возвращается к жизни в качестве утопца. Это неразумные чудовища, которые топят несчастных и жрут их тела. Утопцы — не самые опасные твари в мире, но они нападают стаями. Если видишь одного, значит в воде прячется ещё пара-тройка.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 10)

Утопцы — отнюдь не воскресшие злодеи. Большинство так полагают из-за россказней и популярных книг о чудовищах. Утопцы, как и все трупоеды, — создания из другого мира, попавшие на Континент много веков назад, во время Сопряжения Сфер. Не имея здесь экологической ниши, они стали настоящим бедствием. Утопцы предпочитают жить на побережье, у рек и в болотистых местах. Они могут дышать под водой и проводят большую часть времени, погрузившись в воду. Выбираются они обычно, чтобы поесть: либо хватают то, что близко к кромке воды, либо отправляются на сушу в поисках пищи. Найдя что-то съедобное, утопец напрыгивает на него и вцепляется когтями. Нападают утопцы группой, окружая добычу.

С большой группой утопцев справиться очень трудно. Они атакуют кого-то одного, нападая со всех сторон и изо всех сил. Из-за ужасно грязной и ядовитой воды, в которой они обитают, утопцы имеют невосприимчивость к яду, так что придётся постараться, чтобы их отогнать. Однако утопцы ужасно, абсолютно, беспросветно тупы. Те немногие исследования, что проводили на них, показали, что утопцы не умнее хищной рыбы. Они действуют исключительно на инстинктах. С ними никак нельзя договориться, и они невосприимчивы к заклинаниям, влияющим на разум или эмоции. Это значит, что утопцы не в состоянии разработать план сложнее, чем «напасть всем вместе», и их можно отвлечь блестящими вещицами, если только они не вкусили крови. Утопцы восприимчивы к огню — вот вам и оружие против них. Поскольку утопцы ужасно глупы, они будут продолжать бой, даже загоревшись, и не станут сбивать пламя до тех пор, пока почти не умрут (ниже 10 ПЗ).

Навыки

Ближний бой +6
Борьба +6
Уклонение/ Изворотливость +5
Атлетика +6
Внимание +8
Скрытность +5
Выживание в дикой природе +6
Сопротивление магии +4
Стойкость +6
Храбрость +8

Добыча

Мозг утопца
Язык утопца
Эссенция воды (1d6 / 2)

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Когти	3d6	Нет	1

Уязвимости

Масло против трупоедов

Восприимчивость к огню
Утопцы восприимчивы к урону от огня, включая урон от горения.

Способности

Дикий
При проверке Внимания и Выживания в дикой природе утопец получает Инт 7 за инстинкты.

Невосприимчивость к яду
Утопцы невосприимчивы к эффектам **отравления**.

Амфибия
Утопцы могут неограниченное время жить под водой, и их нельзя утопить. Они также не получают штрафов за действия под водой.

Беспросветная тупость
Утопцы настолько глупы, что имеют невосприимчивость к магии, влияющей на мысли или эмоции.

Суп из мозгов утопца

Несмотря на то, что простолюдины полагают, будто утопцы — это воскресшие преступники, те, кто живёт по берегам реки Понтар, платят неплохие деньги за мозги утопцев. Мозги зачастую пускают в похлёбку, которая считается мощным афродизиаком.

Сложность
Простые Трудные

Награда
30

Броня
0

Инт	1
Реа	6
Лвк	7
Тел	6
Скор	6
Эмп	1
Рем	1
Воля	5
Удача	0

Уст	5
Бег	18
Прж	3
Вын	25
Вес	60
Отдых	5
ПЗ	25
Энергия	0

Рост	Около 125 см в холке
Вес	Около 86 кг
Среда обитания	Поля боя и кладбища
Интеллект	Как у собаки
Численность	Группа из 3–6 особей

Гули

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 14)

В наши дни на Севере полно гулей. Помню те времена, когда можно было всю жизнь прожить и ни одного гуля не встретить. Но сейчас на полях лежат трупы, долины и реки заполнены кровью, так что гули появляются там и тут. Большинство считают, что это трупы, мутированные и возвращённые к жизни при помощи магии. Сгнившие твари, что пожирают мертвечину и нападают на всякого, кто подойдёт слишком близко. Бродят они стаями и нападают, как волки, окружая добычу.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 10)

Как и в случае с другими трупоедами, простой люд полагает, что гули — это ожившие мертвецы. На самом деле они существа из другого измерения и ведут себя примерно так же, как обычные животные. Гули — падальщики, пожирающие тела, оставленные на полях сражений, но если свежая добыча подойдёт слишком близко, они нападут и на неё. Чаще всего гули бродят небольшими стаями и зачастую дерутся за еду, как только опасность минует. Сражаясь с гулями, берегите спину: они будут пытаться вас окружить, нанося удары и отскакивая. Выберите одного гуля и атакуйте только его, чтобы уменьшить количество нападающих тварей. Помните, что гули могут напрыгивать с расстояния 5 метров. Небольшие расселины, низкие стены и тому подобное куда менее эффективны против гулей, чем против их более медлительных сородичей-трупоедов. В ближнем бою гуль бьёт когтями, но если он сумеет схватить цель (или если цель так или иначе обездвижена), то может укусить её, чтобы вызвать кровотечение.

Если снизить ПЗ гуля ниже 10, он впадает в **ярость**. В состоянии ярости гуль атакует, словно бешеный, а его раны быстро затягиваются. Уничтожьте гуля как можно скорее, чтобы он не восстановил здоровье. Также важно часто менять позицию, чтобы гули не могли вас окружить и получить бонусы к атаке. Если вы сражаетесь группой, стойте спина к спине, чтобы гули не зашли вам за спину.

Если нужно выманить откуда-то группу гулей, лучше всего для начала выкопать парочку трупов. После выкапывания трупы следует оттащить подальше, чтобы гули пошли за ними.

Навыки

Ближний бой +6
Борьба +6
Уклонение/ Изворотливость +6
Атлетика +7
Внимание +7
Скрытность +4
Выживание в дикой природе +6
Сопротивление магии +4
Стойкость +6
Храбрость +7

Добыча

Костный мозг гуля (1d6/2)
Когти гуля (2)
Экстракт яда (1d6/2)

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Когти	3d6	Нет	1
Укус	3d6+2	Кровопускающее (25%) Точность −1	1

Уязвимости

Масло против трупоедов

Способности

Наскок
Гулю не нужен разбег для прыжка.

Ярость
Когда ПЗ гуля опускаются ниже 10, он впадает в ярость. В таком состоянии он перемещается каждый раунд, атакует каждый раунд и восстанавливает 3 ПЗ за ход.

Ночное зрение
Гули действуют в зонах со слабым освещением без штрафов.

Дикий
При проверке Внимания и Выживания в дикой природе гуль получает Инт 6 за инстинкты.

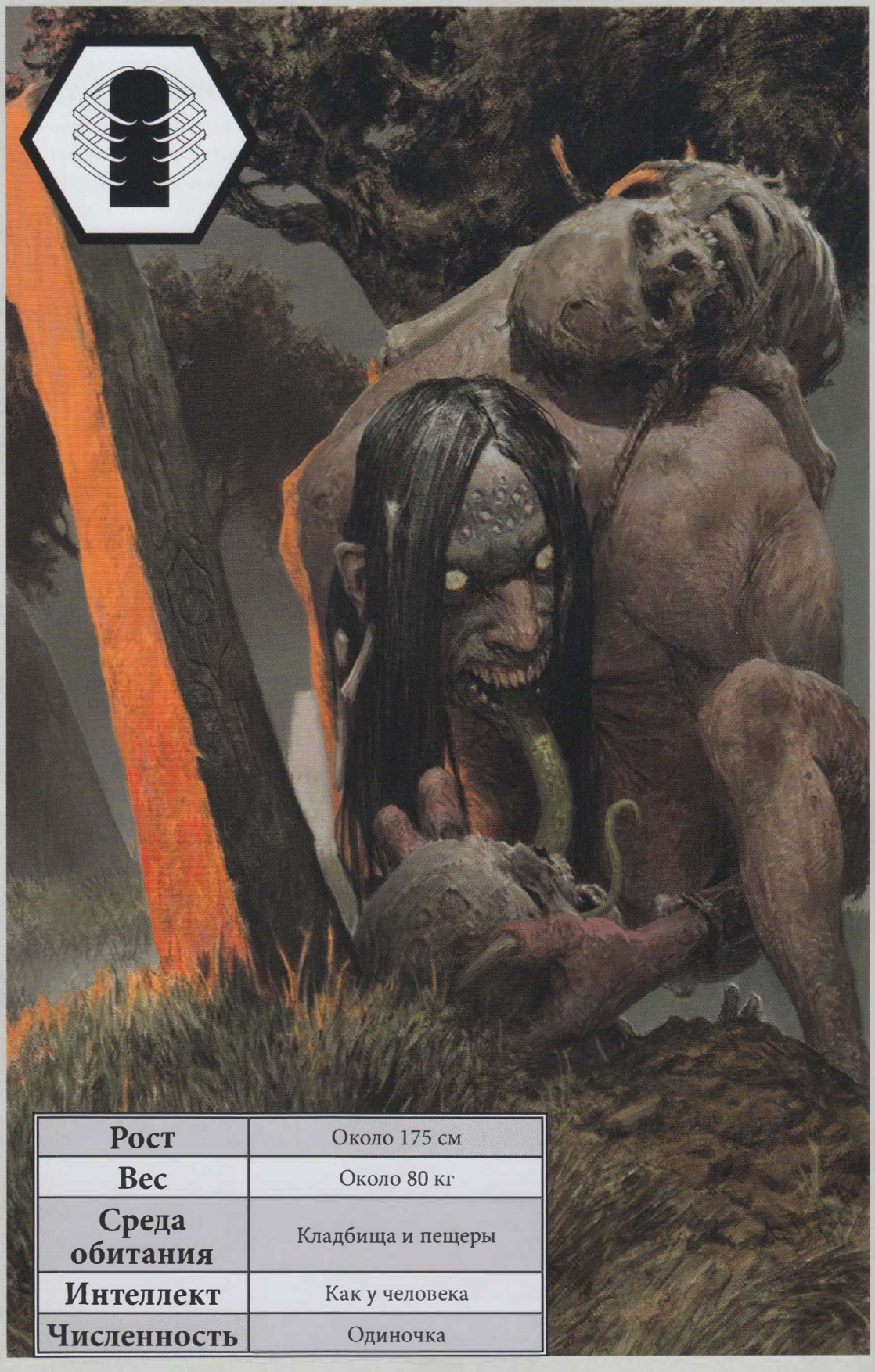
Сложность
Средние Незаурядные

Награда
500

Броня
0

Инт	6
Реа	10
Лвк	10
Тел	7
Скор	7
Эмп	3
Рем	3
Воля	6
Удача	0

Уст	6
Бег	21
Прж	4
Вын	30
Вес	70
Отдых	6
ПЗ	60
Энергия	0



Рост	Около 175 см
Вес	Около 80 кг
Среда обитания	Кладбища и пещеры
Интеллект	Как у человека
Численность	Одиночка

Кладбищенские бабы

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 18)

Честно говоря, о кладбищенских бабах рассказать особо и нечего. Всё, что я знаю, — они достаточно умны, чтобы разговаривать, ловушки ставят да детей заманивают. Я как-то слышал, что такие бабы появляются тогда, когда маг теряет над собой контроль. В этом я сомневаюсь, но… как знать. Кладбищенские бабы — одни из немногих известных мне чудовищ, что способны использовать магию. Или нечто на неё похожее.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 14)

В отличие от большинства трупоедов, кладбищенские бабы разумны, что делает их очень опасными. Эти существа никоим образом не связаны с магами — да, они могут использовать магию, но являются просто ещё одной расой трупоедов, появившейся в нашем мире после Сопряжения Сфер. Любопытно, что кладбищенские бабы, судя по всему, бывают только женского пола — никто никогда не видел мужскую особь. В большинстве книг пишут, что кладбищенские бабы, как и некоторые другие чудовища, крадут из деревень маленьких девочек, чтобы превратить их в новых кладбищенских баб. Некоторые, правда, полагают, что эти чудовища — не женщины, а гермафродиты.

Нам точно известно, что кладбищенские бабы — хищники, устраивающие засады и обитающие возле кладбищ и других источников гниющих тел. Их устраивает быть падальщиками, но при возможности они не откажутся и от свежей добычи. Атакуя, кладбищенская баба на огромной скорости приближается к цели и ударяет её когтями. Если цель отступает, чтобы восстановить силы, кладбищенская баба ослабляет цель, используя свой ядовитый язык как шипастый хлыст. Язык кладбищенской бабы можно отрубить, успешно парировав удар заточенным оружием. Безопаснее всего держать кладбищенскую бабу на расстоянии или запастись маслом против трупоедов и подойти поближе под защитой заклинания или знака *Квен*. С кладбищенскими бабами можно договориться, но они необычайно упрямы и всегда готовы ринуться в бой. Если вам придётся сражаться с кладбищенской бабой в её логове, первым делом по возможности разберитесь с магическим **кругом из черепов** или другими трупоедами, подчинёнными воле этого чудовища.

Навыки

Ближний бой +8
Борьба +6
Уклонение/ Изворотливость +8
Атлетика +6
Внимание +8
Скрытность +8
Выживание в дикой природе +6
Сопротивление магии +10
Сопротивление убеждению +10
Стойкость +7
Храбрость +9

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Когти	5d6	Кровопускающее (50%)	2
Укус	6d6	Отравление (75%)	1
Язык	3d6+2	Отравление (100%) Дистанция 4 м	1

Добыча

Ухо кладбищенской бабы (2)
Зубы кладбищенской бабы (1d6/2)
Экстракт яда (1d6)
Случайная руна
Странные вещи (1d6)

Уязвимости

Масло против трупоедов

Язык-хлыст
Если вы при помощи оружия с острым лезвием успешно парируете атаку языком кладбищенской бабы, то отрежете ей язык. Кладбищенская баба получает 5 урона и не может больше пользоваться языком.

Способности

Круг из черепов
Кладбищенская баба может потратить 1 час, чтобы создать круг из черепов. Если она находится в пределах 100 м от своего круга из черепов, то получает +3 ко всем действиям.

Управление нежитью
Вместо того чтобы атаковать, кладбищенская баба может отдать приказ всем трупоедам в пределах 20 м. Трупоеды выполняют этот приказ вместо стандартных действий. Приказ может быть не сложнее, чем «возьми эту штуку и принеси её сюда» или «иди туда и жди».

Ночное зрение
Кладбищенские бабы действуют в зонах со слабым освещением без штрафов.

Магия круга из черепов

Даже опытные маги не знают, откуда берут силу круги из черепов. Большинство предполагают, что источник их магии — дьяволы, обитающие в пустоте между планами.

Сложность
Простые Трудные

Награда
30

Броня
0

Инт	4
Реа	6
Лвк	5
Тел	5
Скор	5
Эмп	1
Рем	1
Воля	6
Удача	0

Уст	5
Бег	15
Прж	3
Вын	25
Вес	50
Отдых	5
ПЗ	25
Энергия	0

Рост	Средний человеческий рост
Вес	Нет
Среда обитания	Поля сражений и кладбища
Интеллект	Поглощён эмоциями
Численность	Группа из 3–21 особи

Призраки

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 14)

Если верить россказням, призраки бывают всех видов и размеров. Души мертвецов и проклятых, вернувшиеся в мир, чтобы мучить живых. Правда, в тех рассказах не говорится толком, как призраки появляются. По мнению большинства, это те, с кем поступили несправедливо, или же злейшие сукины дети из всех. Другие полагают, что это маги и жрецы, слишком «пропитанные волшебством», чтобы покинуть этот мир. Обычно все сходятся в одном: для того чтобы избавиться от призрака, нужно провести ритуал. Для начала следует найти труп, который, к слову, не сгнил. Пронзить нужно труп осиновым колом, потом отрубить голову и положить её промеж ног трупа, а после поджечь его. Если хоть что-то из этого не сделаешь, то трупом будешь уже ты сам. По крайней мере, так люди говорят.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 10)

Любопытно, что духи — единственный класс чудовищ, связанный с мертвецами, будь то люди или нелюди. Призрак — это дух умершего, что погиб при ужасных обстоятельствах или же оставил незавершённые дела. Следует сказать, что призрака невозможно изгнать вышеописанным способом. Большинство призраков нужно уничтожить и отправить обратно в мир мёртвых. Но если призраки привязаны с помощью проклятия, то сначала проклятие необходимо снять, чтобы неупокоенные души могли продолжить свой путь. Теоретически призраки разумны, но на практике очень немногие из них способны рассуждать. Большинство поглощены ненавистью и набрасываются без разбору на всё, что рядом. Остальные (примерно 5%) сохраняют часть разума, способны говорить и взаимодействовать с окружающими. Обычно такие разумные призраки — плод сильного проклятия.

При сражении с призраками необходимо постоянно перемещаться. Они будут размахивать мечом и фонарём, а также использовать свою бесплотность для того, чтобы уворачиваться от атак. Порой призрак будет телепортироваться за спину цели, чтобы напасть на неё. Это самый опасный приём призрака, поскольку он может в прямом смысле выскочить из ниоткуда. Если вы поймаете призрака при помощи знака *Ирден* или бомбы «Лунная пыль», то он не сможет телепортироваться или стать бесплотным. Это, а также применение масла против духов, заметно ускорит завершение битвы.

Никто не знает, куда отправляется сознание призрака после развоплощения — споры об этом ведутся уже несколько веков.

Навыки

Владение мечом +7
Ближний бой +6
Борьба +6
Уклонение/ Изворотливость +6
Атлетика +5
Внимание +8
Скрытность +9
Выживание в дикой природе +6
Сопротивление магии +6
Сотворение заклинаний +6
Стойкость +7

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Меч призрака	3d6	Нет	1
Фонарь призрака	2d6 + 2	Горение (25%)	1

Добыча

Эссенция призрака (1d6/2)
Призрачная пыль (1d6/2)
Дымная пыль (1d6/2)

Уязвимости

Масло против духов

«Лунная пыль» и Ирден
Если призрак попадает в зону действия бомбы «Лунная пыль» или знака *Ирден*, он не может стать бесплотным или телепортироваться.

Способности

Подпитка гневом
Теоретически призраки столь же разумны, как и при жизни, но они ослеплены всепоглощающим гневом. С ними нельзя договориться, и их нельзя запугать.

Ускользание
Призрак может использовать Сотворение заклинаний как действие защиты, чтобы стать бесплотным. При успехе он отменяет атаку и физические эффекты не действуют на призрака и не наносят ему урон до его следующего хода.

Телепортация
Призрак может использовать перемещение для немедленной телепортации на 10 м. Обычно после этого он сразу же атакует.

Ночное зрение
Призраки действуют в зонах со слабым освещением без штрафов.

Оружие призрака

Оружие призрака — это воплощение его силы, сотворяемое в момент создания призрака. Когда призрак развоплощается, его фонарь и меч испаряются вместе с ним, и их нельзя взять как добычу.

Сложность
Средние Трудные

Награда
800

Броня
0

Инт	5
Реа	8
Лвк	6
Тел	7
Скор	6
Эмп	1
Рем	1
Воля	9
Удача	0

Уст	8
Бег	18
Прж	3
Вын	40
Вес	70
Отдых	8
ПЗ	80
Энергия	0

Рост	Средний человеческий рост
Вес	Нет
Среда обитания	Возле сёл и деревень
Интеллект	Поглощён гневом
Численность	Одиночка

Полуденницы

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 16)

Некоторые говорят, что души молодых девиц, убитых прямо перед свадьбой, становятся полуденницами. Они возвращаются на этот свет в виде ужасных тварей, облачённых во всё белое, и бродят по полям, когда солнце в зените. Говорят, они разумны, просто сошли с ума от горя и жажды мести, что заставляет их убивать всех, кого встретят. Для убийства они не пользуются когтями или зубами. Если верить легенде, полуденницы околдуют тебя тёмной магией и заставят плясать вместе с ними. Остановиться можно лишь после заката. Но к тому времени ты давно уже будешь мёртв.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 14)

Девушки, погибшие страшной смертью после помолвки, но до свадьбы, порой возвращаются в этот мир в качестве полуденниц. Эти духи могущественны, опасны и мстительны. Души девушек сходят с ума от горя и злости, что заставляет их бродить по полям и другим местам неподалёку от могилы в поисках своего убийцы. Это вполне объяснимо, но у полуденниц есть склонность убивать всё, что подберётся к ним слишком близко. Сражаясь с полуденницей, стоит действовать быстро: с ней просто необходимо вступить в ближний бой. Полуденницы бесплотны до тех пор, пока вы не поймаете их при помощи знака *Ирден* или же бомбы «Лунная пыль». Это единственная возможность нанести им физический урон. Кроме того, стоит сражаться с полуденницей ближе к закату, поскольку лунный свет ослабляет этих существ.

Обычно полуденницы атакуют своими смертоносными когтями. Периодически они используют магию, чтобы поднять пылевой вихрь и ослепить особо опасную цель. Когда полуденница получает достаточно урона, она начинает **полуденный танец**, создавая свои копии, которые вытягивают ПЗ цели и исцеляют саму полуденницу. Стоит незамедлительно уничтожить копии, пока они не выпили слишком много жизненных сил. С полуденницей лучше всего сражаться, предварительно смазав клинок маслом против духов и призвав её ночью. Найдите что-то, что этот дух очень ценил при жизни, и сожгите рядом с могилой полуденницы. В 90 % случаев это призовёт полуденницу, а если луна будет высоко в небе, развоплотить духа окажется куда проще. После развоплощения душа полуденницы освобождается от оков боли, что держали её в этом мире, и может отправиться в посмертный путь. Романтичная цель, но сама задача не из лёгких.

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Когти	5d6	Нет	2

Навыки

- Ближний бой +8
- Борьба +7
- Уклонение/ Изворотливость +9
- Атлетика +4
- Внимание +10
- Скрытность +10
- Выживание в дикой природе +5
- Сопротивление магии +7
- Стойкость +7
- Сотворение заклинаний +8

Добыча

- Эссенция призрака (1d6)
- Призрачная пыль (1d6)
- Дымная пыль (1d6)
- Эссенция света (1d6/2)

Уязвимости

Масло против духов

«Лунная пыль» и Ирден
Если полуденница попадает в зону действия бомбы «Лунная пыль» или знака *Ирден*, она не может стать бесплотной или телепортироваться.

Небесная слабость
Под лунным светом полуденница получает штраф –2 ко всем действиям.

Способности

Подпитка гневом
Теоретически полуденницы столь же разумны, как и при жизни, но они ослеплены всепоглощающим гневом. С ними нельзя договориться, и их нельзя запугать.

Бесплотность
Полуденница всегда бесплотна, что делает её невосприимчивой к физическим атакам, **кровотечению** и **яду**.

Полуденный танец
Полуденница может создать 3 танцующие копии себя как минимум в 5 метрах от цели. Эти копии не нападают, но для защиты используют те же параметры, что и полуденница. Каждая оставшаяся копия каждый раунд вытягивает у ближайшей цели 3 ПЗ, которые исцеляют полуденницу. Попадание по копии уничтожает её.

Пылевой вихрь
Полуденница может использовать магию, чтобы создать вихрь из пыли и грязи и направить его в лицо цели. Эта атака использует Сотворение заклинаний и при попадании ослепляет цель на 1d6 раундов. Цель должна быть в пределах 5 м.

Сложность
Простые Обычные

Награда
10

Броня
0

Инт	1
Реа	4
Лвк	6
Тел	5
Скор	7
Эмп	1
Рем	1
Воля	4
Удача	0

Уст	4
Бег	21
Прж	4
Вын	20
Вес	50
Отдых	4
ПЗ	20
Энергия	0

Рост	Около 80 см
Вес	Около 68 кг
Среда обитания	Леса и равнины
Интеллект	Как у собаки
Численность	Стая из 3–6 особей

Волки и варги

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 8)

О волках много и не скажешь. Это треклятые псины, которые живут в лесах и нападают на путников. Обычно они охотятся стаями по пять-шесть штук, и их нетрудно отогнать огнём. Если будешь с ними биться, не позволяй заходить себе за спину — волки возьмут тебя в кольцо и будут грызть со всех сторон. Жуткая смерть, как по мне. Особенно они расплодились, как началась война. Из-за множества трупов и раненых волчары становятся всё наглее. Порой они суют нос в посёлки, откуда на раз-два крадут детей. Многие думают, что волки — дурное знамение. Пророчеств, связанных с волками, и не сосчитать. Уж поверь мне, среди них ни одного доброго.

Родольф Казмер

Знания о варгах (Монстрология, СЛ 10)

Хотя о волках ходит множество таинственных легенд и мифов, все сходятся в том, что это не магические существа. А вот варги для большей части населения покрыты тайной. Когда волчья стая разрастается или захватывает достаточно большую территорию, рано или поздно в ней появляется варг. Варг — это крупный волк, обычно с жёстким бурым мехом, который становится вожаком стаи. Даже опытные ведьмаки не могут с уверенностью сказать, превращается ли один из волков в варга или же варг приходит со стороны. Но эти твари действительно существуют.

Варги лишь на первый взгляд похожи на волков. Своей жуткой репутацией они обязаны ярко-красным глазам и острому уму. Сражаясь со стаей волков под предводительством варга, первым делом постарайтесь расправиться с вожаком. Пока варг жив, стая действует как единое целое и способна на куда более сложные уловки и приёмы, чем обычно. Варги управляют своими сородичами, приказывая им окружить жертву, напасть на определённые цели для ослабления группы или даже отвлечь более опасных противников, чтобы варгу легче было нанести смертельный удар. Сам варг чаще всего держится позади, дожидаясь, пока стая измотает жертву, поэтому лучше положиться на дистанционные атаки. Серебро на варгов не действует, а вот хорошая сталь поможет. Если смазать оружие маслом против зверей, убить варга довольно легко. И всегда помните, что варг — это просто большой и сильный волк.

Навыки

Ближний бой +6
Борьба +6
Уклонение/ Изворотливость +6
Атлетика +6
Внимание +6
Скрытность +6
Выживание в дикой природе +9
Сопротивление магии +2
Стойкость +5
Храбрость +6

Добыча

Собачье сало (1d6)
Волчья шкура
Кости животных (1d6)

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Укус	2d6	Нет	1

Уязвимости

Масло против зверей

Способности

Выслеживание по запаху
Волк может выследить существо, не видя и не слыша его, без всяких штрафов.

Ночное зрение
Волки действуют в зонах со слабым освещением без штрафов.

Вожак
Зачастую стаю волков возглавляет варг. Пока варг жив, все волки в стае получают +4 к Храбрости. Варг способен отдавать приказы остальным членам стаи, но не сложнее, чем «иди сюда», «атакуй сзади» или «жди».

Варги

Варги крупнее обычных волков, с бурым мехом и ярко-красными глазами. То, как варги двигаются, выдаёт, что они куда умнее простых волков.

Инт	2
Реа	5
Лвк	7
Тел	6
Скор	8
Эмп	1
Рем	1
Воля	6
Удача	0

Уст	6
Бег	24
Прж	4
Вын	30
Вес	60
Отдых	6
ПЗ	30
Энергия	0

Сложность
Средние Незаурядные

Награда
500

Броня
8

Инт	6
Реа	8
Лвк	8
Тел	7
Скор	9
Эмп	1
Рем	3
Воля	5
Удача	0

Уст	6
Бег	27
Прж	5
Вын	30
Вес	70
Отдых	6
ПЗ	60
Энергия	0

Рост	Около 250 см
Вес	Около 136 кг
Среда обитания	В лесу и возле поселений
Интеллект	Человеческий
Численность	Одиночка

Волколаки

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 14)

Говорят, они совсем как нормальные люди, пока на них не упадёт лунный свет — тогда волколаки превращаются в ужасных бездумных чудовищ. Всю ночь они поедают плоть и пьют кровь, а с восходом солнца превращаются обратно. Хуже всего, если тебя покусают — ты станешь таким же, как они. Кто-то говорит, что можно вылечить волколака, заставив его пить чай из аконита по три раза в день пять дней. Другие верят, что волколака можно расколдовать, вымотав его, а потом обругав. Я бы лучше взял арбалет.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 14)

Волколаки — жуткие твари, таящиеся внутри совершенно нормальных людей. Эти огромные чудовища похожи на нечто среднее между человеком и гигантским волком. Волколаки — беспощадные монстры, ведомые жаждой крови. Хуже всего в этих проклятых тварях то, что они получаются из простых людей. Волколаки раскрывают всю жестокость и злобу проклятого. Когда человек превращается в волколака (обычно с восходом луны), он теряет всё, что было в нём человеческого. Остаются лишь разум и самые жестокие порывы.

Сражаться с этими чудовищами трудно из-за их интеллекта и регенерации, помешать которой может лишь бомба «Лунная пыль». К счастью, волколаки появляются только в результате проклятия — укус волколака просто вызывает сильное кровотечение. Если столкнётесь с волколаком, забудьте обо всяких народных средствах, сразу беритесь за серебряный клинок. Сосредоточьтесь на уклонении от атак и отвечайте на них ударами серебряного клинка или магией. Бежать от волколака не советуем — эти твари быстры и способны выследить вас по запаху даже в самых суровых условиях. Если ваш друг стал жертвой ликантропии, хорошо бы его на ночь связывать, пока вы не сможете снять проклятие.

Определить, по какой причине человек стал волколаком, достаточно трудно, однако можно сузить поиск. Ликантропия зачастую является наказанием за жестокие, бесчеловечные поступки. Чтобы снять проклятие, обычно нужно испытать страшную боль или личную потерю.

Навыки

Ближний бой +9
Борьба +8
Уклонение/ Изворотливость +8
Атлетика +8
Внимание +10
Скрытность +9
Выживание в дикой природе +9
Сопротивление магии +9
Сопротивление убеждению +10
Стойкость +8
Храбрость +10

Добыча

Волчья шкура
Слюна волколака (1d6)
Случайные предметы (1d6)

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Когти	4d6 + 2	Кровопускающее (25 %)	2
Укус	5d6	Кровопускающее (75 %)	1

Уязвимости

Масло против проклятых

Бомба «Лунная пыль»
Волколак, попавший в зону действия бомбы «Лунная пыль», не может регенерировать, пока действует эффект бомбы.

Способности

Регенерация
Волколак восстанавливает 5 ПЗ за раунд.

Выслеживание по запаху
Волколак может выследить существо, не видя и не слыша его, без всяких штрафов.

Ночное зрение
Волколаки действуют в зонах со слабым освещением без штрафов.

Как стать волколаком

Персонаж, проклятый ликантропией, каждую ночь на восходе луны с вероятностью 30 % превращается в волколака. В форме волколака персонаж становится жестоким хищником с человеческим умом и тягой к убийству. Если проклятый — персонаж игрока, то до восхода солнца им управляет ведущий. Находясь в форме зверя, ликантроп получает всё оружие и способности волколака. Персонаж также добавляет бонусы к четырём параметрам.

Бонусы волколака

Реакция +2	Телосложение +3
Скорость +4	Эмпатия –5

Сложность
Простые Незаурядные

Награда
20

Броня
0

Инт	3
Реа	7
Лвк	7
Тел	6
Скор	8
Эмп	3
Рем	3
Воля	8
Удача	0

Уст	7
Бег	24
Прж	4
Вын	35
Вес	60
Отдых	7
ПЗ	35
Энергия	0

Рост	Около 300 см в длину
Вес	Около 120 кг
Среда обитания	В море или на побережье
Интеллект	Как у человека
Численность	Группа из 3–6 особей

Сирены

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 16)

История у сирен грустная. Когда-то они были прекрасными рыбохвостыми женщинами, которым по душе моряки. Но те времена давно прошли. Сегодняшние сирены скорее тебя на лоскуты порвут, чем поцелуют. Не забывай об этом. Никто не знает, почему так вышло, скорее всего, из-за того, что моряки похищали сирен, чтобы на них жениться. Сегодня сирены заманивают путников своими песнями, а потом превращаются в ужасных чудовищ и обгладывают жертву до костей. Моряки говорят, что, если проходишь мимо сирен, нужно привязать себя к мачте, чтобы не спрыгнуть к ним за борт.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 14)

Не надо привязывать себя к мачте! Умрёте страшной смертью. Вопреки поверьям, сирены не обладают магией, способной заставить мужчин спрыгнуть в воду и приплыть к ним. Они могут лишь скрыть свои ужасные рыбьи черты под личиной прекрасной юной девы, чего вполне хватает похотливым морякам, которые провели в море несколько месяцев. Притворной красотой сирена заманивает корабль поближе, после чего взлетает на чешуйчатых крыльях и набрасывается на жертву. Теперь понимаете, почему привязывать себя к мачте — плохая идея?

Сирены набрасываются сверху, размахивая когтями (или хвостом, если чувствуют себя уверенно), после чего снова взлетают. Некоторые из них пытаются сбить жертву в воду, где их сёстры рвут несчастного на части. К сожалению, сирены как в воздухе, так и в воде быстры и манёвренны, так что поймать их или ударить очень трудно. К счастью, в воздухе сирену можно сбить прямым попаданием из дистанционного оружия. После этого сирена становится крайне уязвима, и в целом достаточно двух человек, чтобы прикончить её хорошим оружием. Теоретически сирены разумны, способны на диалог и дипломатические переговоры. Однако их это не интересует: все остальные существа для них — добыча. Конечно, случается, что сирена хочет поговорить. В этом случае будьте осторожны: вероятно, она пытается заманить вас в ловушку. Сказания упорно твердят, что когда-то сирены были дружелюбны. Однако трудно сказать, имеются ли в виду сирены, которых мы сегодня встречаем вблизи берегов, или же народ, который, подобно многим другим, был уничтожен в ходе многочисленных межрасовых войн.

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Когти	2d6 + 2	Точность +1	1
Хвост	3d6 + 2	Нет	1

Навыки

Ближний бой +7
Борьба +7
Уклонение/ Изворотливость +6
Атлетика +8
Внимание +7
Скрытность +8
Выживание в дикой природе +7
Сопротивление магии +6
Сопротивление убеждению +6
Стойкость +6
Храбрость +5
Сотворение заклинаний +10

Добыча

Голосовые связки сирены
Эссенция воды (1d6)
Обычные предметы (1d6 / 3)

Уязвимости

Масло против гибридов

Ограничение движения
На суше Реа, Лвк и Скор сирены равны 2.

Способности

Иллюзия
Сирена способна с помощью иллюзии мгновенно изменить свой облик, превратившись в прекрасную женщину с внешностью по своему выбору. Эту иллюзию можно *рассеять* проверкой Сотворения заклинаний со СЛ 15.

Вопль
Сирена может потратить ход, чтобы издать вопль, заставляющий всех в пределах 10 м пройти испытание Устойчивости со штрафом –1.

Амфибия
Сирены могут неограниченное время жить под водой, их нельзя утопить. Они также не получают штрафов за действия под водой.

Полёт
В качестве перемещения сирена может взлететь. Сирену можно сбить, только дезориентировав или нанеся ей более 5 урона одной атакой. Если сирену сбили, она должна пройти проверку Атлетики со СЛ 16, иначе получит урон от падения, соответствующий высоте в метрах, с которой она упала.

Сложность
Сложные Незаурядные

Награда
1200

Броня
8

Инт	1
Реа	10
Лвк	10
Тел	15
Скор	6
Эмп	1
Рем	1
Воля	5
Удача	0

Уст	10
Бег	18
Прж	3
Вын	50
Вес	150
Отдых	10
ПЗ	100
Энергия	0

Рост	Около 200 см в холке
Вес	Около 907 кг
Среда обитания	Высокогорья
Интеллект	Как у собаки
Численность	Одиночка или пара

Грифоны

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 14)

Можно ли представить существо более величественное, чем грифон? Опасно так думать, если он тебе повстречается. Большинство дворян считают грифонов и их собратьев благородными созданиями, которых изображают на гербовых накидках, щитах и тому подобном. А вот фермеры до смерти их боятся. Что ты сделаешь комку шерсти, перьев и когтей весом в 900 килограмм, который прилетает к тебе на поле и тырит твою корову? Да ничего. По большей части простой народ о грифонах не говорит, боясь сглазить.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 14)

В принципе грифоны — очень простые создания. Действуют они во многом аналогично двум существам, сплетению которых подобны, а именно льву и орлу. К сожалению, слияние льва и орла фактически создаёт суперхищника. Грифоны быстры и на земле, и в небе. Они могут пересекать большие труднопроходимые пространства, просто летя над землёй, могут орлиным взором разглядеть прячущуюся добычу. И это не говоря уже о том, что грифоны хватают жертву размером с коня и швыряют её вниз с высоты 100 метров. К счастью, грифоны обычно нападают только на тех, кто заходит на их территорию. Проблема в том, что из-за войны на полях появилось множество трупов и грифоны спустились с вершин в предгорья. В результате некоторые деревушки оказались на территории грифонов, а их жители даже не подозревают об этом.

Если вам обязательно нужно сразиться с грифоном, вы окажете себе неоценимую услугу, заранее закупившись боеприпасами и маслом против гибридов. Боеприпасы нужны, поскольку грифоны любят атаковать с воздуха, внезапно налетая на противника. Прямое попадание арбалетного болта, копья, стрелы или любого другого дистанционного оружия лишает грифона равновесия. Если он не сумеет равновесие восстановить, то упадёт на землю и получит урон от падения, да и вообще станет более уязвимым. На земле стоит опасаться бритвенно острых когтей грифона. Они не только вспорют вам живот, но и оставят кровоточащие раны. Если вы отойдёте от грифона слишком далеко, он сократит дистанцию, совершив **атаку с разбега** — необычайно сильный, но неточный манёвр, от которого легче уклониться, чем от обычной атаки когтями, но, попав под него, среднестатистический человек попросту погибнет. Не стоит забывать и о вопле грифона. Не сможете от него оправиться — станете лёгкой добычей.

Навыки

Ближний бой +9
Борьба +7
Уклонение/ Изворотливость +7
Атлетика +7
Внимание +10
Скрытность +4
Выживание в дикой природе +8
Сопротивление магии +9
Стойкость +3
Храбрость +10

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Когти	6d6	Нет	2
Укус	7d6 + 2	Кровопускающее (50 %)	1

Добыча

Перо грифона (1d10)
Дымная пыль (1d6 / 2)
Яйцо грифона (1d6 / 2)

Уязвимости

Масло против гибридов

Способности

Вопль
Грифон может потратить ход, чтобы издать вопль, заставляющий всех в пределах 10 м пройти испытание Устойчивости со штрафом –1.

Атака с разбега
Является действием полного хода. Если цель окажется более чем в 10 метрах от грифона, он может совершить атаку с разбега со штрафом –4, нанося 10d6 урона и отбрасывая цель на 8 метров. Если цель при отлёте во что-то врезается, она получает таранящий урон, как от лошади.

Дикий
При проверке Внимания и Выживания в дикой природе грифон получает Инт 8 за инстинкты.

Полёт
В качестве перемещения грифон может взлететь. Грифона можно сбить, только дезориентировав или нанеся более 10 урона одной атакой. Если грифон сбит, он должен пройти проверку Атлетики со СЛ 16, или получит урон от падения, соответствующий высоте в метрах, с которой он упал.

Ночное зрение
Грифоны действуют в зонах со слабым освещением без штрафов.

Сложность
Простые Трудные

Награда
30

Броня
8

Инт	1
Реа	6
Лвк	7
Тел	8
Скор	7
Эмп	1
Рем	1
Воля	6
Удача	0

Уст	7
Бег	21
Прж	4
Вын	35
Вес	80
Отдых	7
ПЗ	35
Энергия	0

Рост	Около 250 см
Вес	Около 200 кг
Среда обитания	Болота и поймы рек
Интеллект	Как у собаки
Численность	Группа из 3–9 особей

Королева эндриаг

Королевы эндриаг настолько похожи на главоглазов, что их практически не отличить. Если заберётесь в гнездо эндриаг, используйте для королевы параметры главоглаза.

Эндриаги

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 12)

Народ рассказывает, что эндриаги — они навроде насекомых. Паразиты, от которых нужно избавиться, пока не расплодились. Одно из народных средств — перемолоть пару перцев или палочек корицы и рассыпать эту пыль перед домом, после чего вылить немного уксуса в какой-нибудь водоём неподалёку. Когда идёшь в лес, натри себя половинкой лимона. Ну и, наконец, надо вымачивать любую лесную дичь в уксусе, чтобы убить яйца эндриаги. Да уж, простой люд порой выдумывает весьма любопытные средства.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 10)

Формально эндриаги — это насекомые. Так же как лев — это большая кошка. Отправляясь на болото или в пойму реки, вы рискуете наткнуться на группу эндриаг. Сражаясь с этими тварями, помните, что эндриага может накинуться на вас с места с расстояния в 4 метра. Расселина или стена может и не спасти. Все эндриаги невосприимчивы к яду из-за собственной высокой токсичности, а также имеют сопротивление режущему урону благодаря крепкому панцирю. Перед охотой на эндриагу запаситесь средствами против яда, например эликсирами «Иволга». Приближаясь к гнезду, вы, скорее всего, наткнётесь сначала на рабочих — самую распространённую форму эндриаг. Не останавливайтесь и не давайте вас окружить. Когти эндриаг-рабочих слегка ядовиты. Не особо страшно в бою один на один, но ужасно, если вас окружат пять или шесть таких тварей. Перебив 8–9 рабочих, вы доберётесь до воинов. Эндриаги-воины сильнее простых рабочих. Они необычайно агрессивны и будут постоянно атаковать ядовитым хвостом, прыгая следом за целью, когда она выходит из зоны досягаемости. Ближе к сердцу гнезда вас встретят трутни. Единственная задача трутней — охрана и оплодотворение королевы. Они самые агрессивные из всех эндриаг и атакуют сразу, без предупреждения. Трутни начинают бой, выстреливая ядовитыми иглами из живота, после чего атакуют жвалами с **наскока**. Поскольку только сильнейшие трутни могут оплодотворить королеву, они всегда готовы к сражению. За всеми препятствиями находятся королева и её яйца. Если вы доберётесь до этого места, вам придётся одолеть не только королеву, но и всех окрестных эндриаг: при угрозе королева призывает весь рой себе на помощь.

Навыки

Ближний бой +6
Борьба +5
Уклонение/ Изворотливость +6
Атлетика +5
Внимание +5
Скрытность +7
Выживание в дикой природе +6
Сопротивление магии +6
Стойкость +6
Храбрость +5

Добыча

Экстракт яда (1d6/2)
Слюна эндриаги (1d6/2)
Хитин (1d6/2)

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Когти	3d6	Нет	1

Уязвимости

Масло против инсектоидов

Способности

Наскок
Эндриаге не нужен разбег для прыжка.

Сопротивление
Эндриага получает только половину **режущего** урона и урона от **кровотечения**.

Невосприимчивость к яду
Эндриага не получает урона от **яда**.

Дикая
При проверке Внимания и Выживания в дикой природе эндриага получает Инт 6 за инстинкты.

Касты

Иглы трутней
Эндриага-трутень может обстреливать иглами круг радиусом 5 метров. Эти иглы можно заблокировать, и от них можно уклониться (СЛ 15). За каждый пункт ниже СЛ жертва получает 1d6 урона и считается **отравленной**.

Хвост воина
Эндриага-воин атакует огромным хвостом, нанося 4d6 + 2 урона с 50%-ным шансом **отравления**.

Когти рабочего
Когти эндриаги-рабочего с вероятностью 25% вызывают **отравление**.

Сложность
Сложные Незаурядные

Награда
1000

Броня
20

Инт	1
Реа	9
Лвк	6
Тел	13
Скор	5
Эмп	1
Рем	1
Воля	5
Удача	0

Уст	9
Бег	15
Прж	3
Вын	45
Вес	130
Отдых	9
ПЗ	90
Энергия	0

Рост	Около 300 см
Вес	Около 800 кг
Среда обитания	Болота и поймы рек
Интеллект	Как у собаки
Численность	Одиночка

Главоглазы

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 15)

Идёшь ты по болоту и вроде слышишь какой-то шорох, но ничего не видишь. В таком случае просто ляг и притворись трупом. Скорее всего, это главоглаз, а значит, у тебя неприятности. Главоглазы — большие мерзкие ублюдки, прячущиеся в поймах рек и болотах при помощи какого-то магического камуфляжа. Они крайне ядовиты и удивительно проворны. К счастью для тебя, видят они хреново, особенно неподвижную цель. Если ты замрёшь — может, и выживешь. Просто изображай из себя статую и жди, пока тварь не уйдёт.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 16)

Главоглазы — действительно крайне опасные хищники, устраивающие засады. Они обитают по болотам и поймам рек, преимущественно вдоль Понтара и Яруги, и используют камуфляж, чтобы спрятать своё огромное тело. Однако этот камуфляж не магический. Главоглаз прячется внутри полого пня или гигантской раковины, в зависимости от среды обитания. Главоглазы прекрасно видят неподвижную цель — более того, замерев на месте, вы становитесь лёгкой добычей. Охотясь, главоглазы предпочитают подкрасться как можно ближе, а потом наброситься на жертву. Если жертва замечает главоглаза и бежит, он выстреливает липкой паутиной, чтобы обездвижить её, а потом нападает. В ближнем бою главоглаз атакует когтями, зачастую блокируя атаки твёрдыми хелицерами и пытаясь прижать противника к земле.

Сражаясь с главоглазом, используйте какой-нибудь антидот вроде эликсира «Иволга». Также неплохо бы запастись маслом против инсектоидов и по возможности держаться за спиной главоглаза. Сзади панцирь главоглаза слабее всего, и хорошим ударом в спину его можно пробить. Также неплохо встать так, чтобы набросившийся на вас главоглаз попросту улетел вниз или врезался во что-то. Главоглазов зачастую путают с королевами эндриаг. Эндриага-королева настолько похожа на главоглаза, что многие учёные считают эти два вида родственниками. Лучший способ отличить эндриагу-королеву от главоглаза — место встречи. Главоглазы — одиночные хищники, в то время как эндриага-королева живёт в гнезде в окружении сородичей.

Навыки

Ближний бой +5
Борьба +5
Уклонение/ Изворотливость +8
Атлетика +5
Внимание +6
Скрытность +6
Выживание в дикой природе +4
Сопротивление магии +9
Стойкость +5
Храбрость +10

Добыча

Глаза главоглаза (1d6/2)
Хитин (1d6)
Экстракт яда (1d6)
Яд главоглаза (1d6)

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Когти	5d6	Отравление (25%)	2

Уязвимости

Масло против инсектоидов

Слабое место
Сзади панцирь главоглаза имеет всего 10 очков прочности и не имеет сопротивления урону.

Способности

Наскок
Главоглазу не нужен разбег для прыжка.

Сопротивление
Главоглаз получает только половину **режущего, колющего** урона и урона от **кровотечения**.

Невосприимчивость к яду
Главоглаз не получает урона от **яда**.

Камуфляж
Главоглаз получает +10 к Скрытности, когда находится в местах своего обитания и не движется.

Паутина
Если противник находится более чем в 8 метрах, главоглаз выстреливает паутиной на 10 м с помощью Атлетики. При попадании цель оказывается в захвате до тех пор, пока не сможет пройти проверку Силы со СЛ 16 или не нанесёт паутине 10 урона.

Дикий
При проверке Внимания и Выживания в дикой природе главоглаз получает Инт 6 за инстинкты.

Сложность
Сложные Обычные

Награда
1200

Броня
20

Инт	1
Реа	10
Лвк	6
Тел	13
Скор	4
Эмп	1
Рем	1
Воля	4
Удача	0

Уст	8
Бег	12
Пржк	2
Вын	—
Вес	130
Отдых	8
ПЗ	80
Энергия	0

Рост	Около 250 см
Вес	Около 900 кг
Среда обитания	Около руин и башен магов
Интеллект	Не способен мыслить
Численность	Одиночка

Големы

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 16)

Големы — единственные чудовища, сотворённые руками человека. Поговаривают, что их создают при помощи силы стихий и оживляют душами умерших. Как по мне, чушь всё это — некромантия по всему Континенту запрещена. Но тут уж точно не знаешь. Однако я уверен, что взбесившегося голема не остановить без ведьмака или целого гарнизона солдат. Говорят, он может пробежать через дом насквозь и дверь ему для этого совершенно не нужна.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 14)

Големы — невероятно простые чудовища, но в то же время необычайно опасные. Среднестатистический голем создан магом для защиты, или физического труда, или для охраны чего-то важного. Получив приказ, голем чётко ему следует. *До конца*. Голем, которому приказали охранять вазу, будет делать это до самой своей смерти, которая может наступить через века, а то и тысячелетия. Если велеть голему принести воды из колодца, он будет носить воду до тех пор, пока вы не скажете ему остановиться. Големы не изобретательны, но очень настойчивы. С големом вы можете столкнуться по трём причинам. Причина первая: вам нужно что-то, что могущественный маг не хочет вам отдавать. В этом случае голем хотя бы находится в определённом месте, и у вас есть время на планирование и подготовку. Причина вторая: вы напали на мага, у которого есть голем. Опять же, у вас хотя бы есть время на подготовку. Причина третья: маг создал голема специально для того, чтобы вас убить. Это худший вариант. Голем будет преследовать вас до тех пор, пока вы не умрёте, а потом, скорее всего, выроет труп, чтобы удостовериться, что вы действительно мертвы. Возможно, он на всякий случай ещё переломает вашему трупу кости.

Если вам *очень надо* сразиться с големом, запаситесь двимеритовыми бомбами. Голема они не «выключат», но хотя бы замедлят. Поможет и масло против духов стихий — как и заклинания, сотворяющие электричество. Если голем поглотит достаточно электричества, он замрёт, пока магия, связывающая его тело, не восстановится. *Никогда* не блокируйте и не парируйте удар голема: его кулаки достаточно крепки и с большой долей вероятности сломают любое оружие. Поскольку големы — это конструкции, они не могут истекать кровью, их нельзя отравить, на их разум нельзя повлиять с помощью магии, и они не горят. И, наконец, самое важное: если на вас несётся голем… *не стойте* у него на пути.

Навыки

Борьба +5
Уклонение/ Изворотливость +4
Атлетика +2
Внимание +8
Скрытность +2
Выживание в дикой природе +4
Сопротивление магии +10
Сила +10

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Кулаки	8d6	Разрушающее	1

Добыча

Сердце голема
Случайная руна
Дымная пыль (1d6)

Уязвимости

Масло против духов стихий

Восприимчивость к электричеству
Големы восприимчивы к электричеству. Если голем получает больше 10 урона от электричества, он должен пройти испытание Устойчивости с порогом 7.

Двимеритовые бомбы
При попадании двимеритовой бомбы голем замедляется. Он не способен использовать **сокрушающую силу** или **атаку с разбега** и получает штраф –2 ко всем параметрам на время действия бомбы.

Способности

Сокрушающая сила
Из-за огромной силы кулаков голема удары ими невозможно парировать. Атаки голема наносят двойной разрушающий урон оружию, щиту или броне.

Атака с разбега
Является действием полного хода. Если цель окажется более чем в 10 метрах от голема, он может совершить атаку с разбега со штрафом –4, нанося 10d6 урона и отбрасывая цель на 8 метров. Если цель при отлёте во что-то врезается, она получает таранящий урон, как от лошади.

Конструкция
Голем невосприимчив к **кровотечению**, **отравлению**, **горению** и заклинаниям, воздействующим на разум или эмоции. Также с големом нельзя договориться, и он имеет бесконечную Вын.

Сопротивление
Големы получают только половину **режущего** и **колющего** урона.

Сложность
Сложные Трудные

Награда
1500

Броня
10

Инт	1
Реа	13
Лвк	10
Тел	15
Скор	7
Эмп	1
Рем	1
Воля	9
Удача	0

Уст	10
Бег	21
Пржк	4
Вын	55
Вес	150
Отдых	11
ПЗ	110
Энергия	0

Рост	Около 400 см в холке
Вес	Около 1500 кг
Среда обитания	Отдалённые уголки диких земель
Интеллект	Как у собаки
Численность	Одиночка

Бесы

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 18)

Немногие слышали о существовании этих сукиных детей. В основном бесы держатся поближе к горам, насколько я знаю. Но то, что народ рассказывает, весьма любопытно. Эти твари — дьяволы, питающиеся злыми мыслями. Если повстречаешь такого, он введёт тебя в глубокий транс и сожрёт твои самые потаённые секреты. Потом опустошит твой разум, разорвёт на части и сожрёт твоё тело. Хе, если хочешь жить, сделай амулет против сглаза из стекла и чернил. Он поглотит магию твари.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 18)

Бесы — одни из опаснейших реликтов, с какими только можно столкнуться на Континенте. Эти создания похожи на гигантских оленей — они настолько большие, что даже самый могущественный ведьмак школы Грифона не ошеломит их знаком *Аард*. Когда бес несётся на вас рогами вперёд, лучше отскочить в сторону — такого разве что каменная стена остановит. Эти чудовища опасны не только потому, что необычайно сильны, — у них мгновенно затягиваются раны, и они способны загипнотизировать одним взглядом. Вопреки народным поверьям, стеклянный амулет не спасёт от бесовского гипноза. Бес погрузит вас в мир тьмы, где всё, что вы будете видеть, — это светящийся третий глаз громадной твари. А сам бес в это самое мгновение будет нестись вперёд, готовясь пронзить вас рогами.

Бесы — не демоны, а реликты. Ведутся споры об их разумности, поскольку они вроде как являются родственниками весьма разумных и хитрых суккубов. Однако бесы не умнее среднестатистического медведя, и образ мыслей у них простой. Сражаясь с бесом, больше двигайтесь и уклоняйтесь от ударов. Вы можете парировать и блокировать его атаки, но лучше всё же уклоняться за счёт манёвров. В бою с бесом прекрасно помогает масло против реликтов, как и бомбы «Лунная пыль», которые не дают ему регенерировать какое-то время, а двимеритовые бомбы препятствуют гипнозу. Также бесы обладают крайне чувствительным слухом — громкие звуки вроде ударов по щиту или взрывов бомб могут их ошеломить.

Навыки

Ближний бой +9
Борьба +8
Уклонение/ Изворотливость +7
Атлетика +5
Внимание +10
Скрытность +1
Выживание в дикой природе +6
Сопротивление магии +10
Стойкость +7
Храбрость +10
Сила +10
Сотворение заклинаний +15

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Когти	6d6+2	Нет	2
Укус	7d6	Кровопускающее (50%)	1
Рога	8d6	Точность –1	1

Добыча

Глаза беса (3)
Пятая эссенция (1d10)
Помёт беса (1d6)

Уязвимости

Масло против реликтов

Бомба «Лунная пыль»
Бес, попавший в зону действия бомбы «Лунная пыль», не может регенерировать, пока действует эффект бомбы.

Чувствительный слух
Попав под действие бомбы или услышав громкий резкий звук, бес становится **ошеломлён**.

Способности

Регенерация
Бес восстанавливает 5 ПЗ за раунд.

Атака с разбега
Является действием полного хода. Если цель оказывается более чем в 10 метрах от беса, он может совершить атаку рогами с разбега со штрафом –4, которая наносит 10d6 урона и отбрасывает цель на 8 метров. Если цель при отлёте во что-то врезается, она получает таранящий урон, как от лошади.

Массивный
Бесы невосприимчивы к знаку *Аард* и любым сбивающим с ног эффектам.

Гипноз
Бес может потратить ход на то, чтобы загипнотизировать противников. Все, кто смотрит на беса, должны совершить встречную проверку Сопротивления магии против Сотворения заклинаний беса, иначе получают штраф –4 к защите или атаке против беса, а также на 5 раундов перестают видеть окружающую территорию.

Дикий
При проверке Внимания и Выживания в дикой природе бес получает Инт 8 за инстинкты.

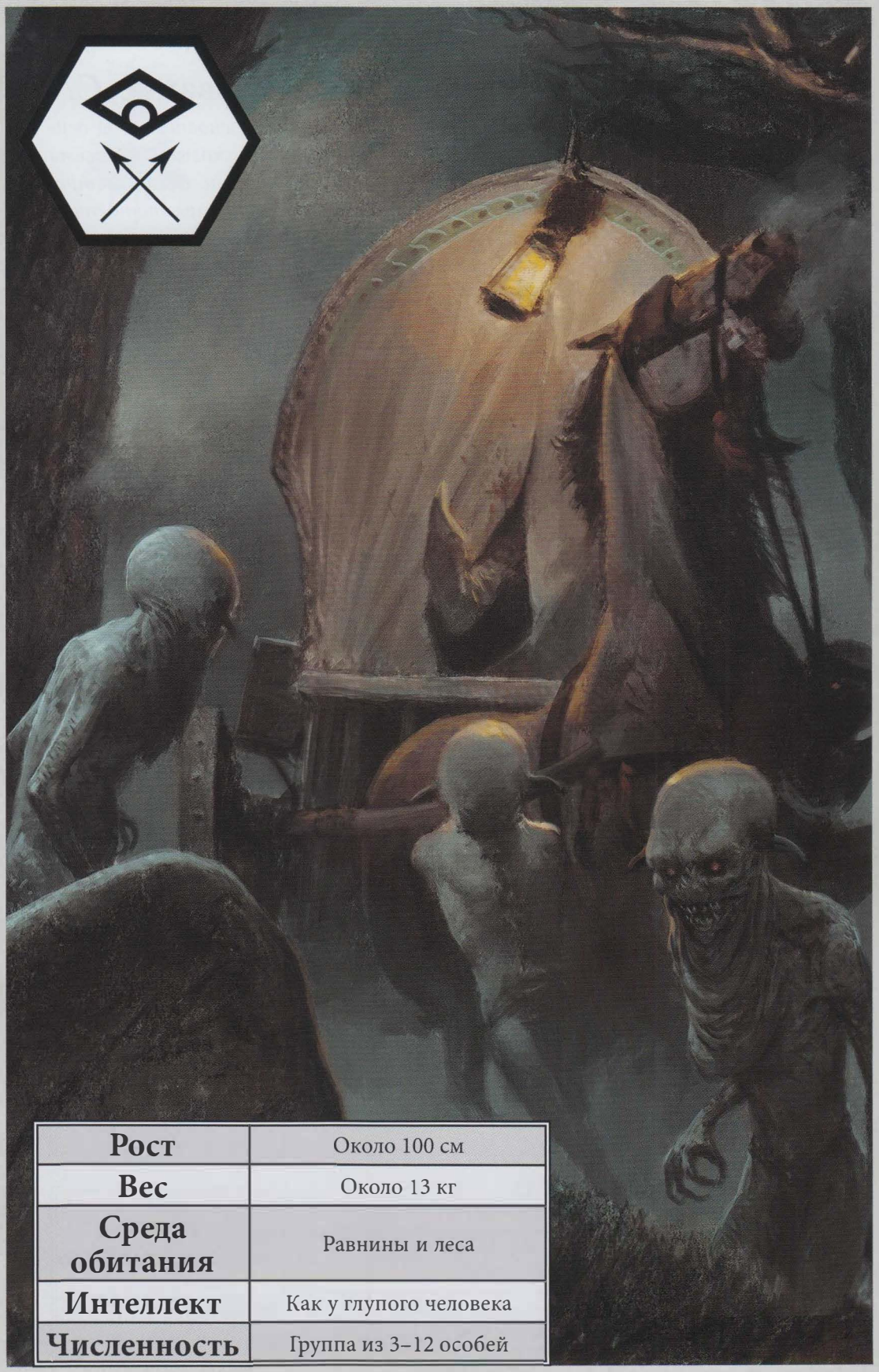
Сложность
Простые Незаурядные

Награда
10

Броня
0

Инт	2
Реа	5
Лвк	7
Тел	3
Скор	6
Эмп	2
Рем	2
Воля	4
Удача	0

Уст	3
Бег	18
Прж	3
Вын	15
Вес	30
Отдых	3
ПЗ	15
Энергия	0



Рост	Около 100 см
Вес	Около 13 кг
Среда обитания	Равнины и леса
Интеллект	Как у глупого человека
Численность	Группа из 3–12 особей

Накеры

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 12)

Накеры — мерзкие твари. Говорят, что живут они под мостами и охотятся на застрявших или потерявшихся путешественников. Они маленькие, смахивают на троллей, охотятся группами — несколько накеров способны за пару минут коня обглодать до костей. Если столкнёшься со стаей накеров, пришпорь скакуна и скачи как можно быстрее. Если же ты на своих двоих, то у тебя большие неприятности. Попробуй поджечь факел и топать в город — огонь поможет держать тварей на расстоянии, пока не доберёшься до жилья.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 10)

Некоторых ведьмаков накеры ставят в тупик, поскольку являются чем-то средним между настоящими чудовищами и разумной расой. Это небольшие, уродливые и лысые создания, которые любят прятаться в дырах и пещерах, но в целом живут где угодно. Охотятся они на всё живое, сжирая жертву целиком, от головы до пальцев на ногах. Это делает их угрозой для нашего мира, так что в большинстве случаев ведьмаки попросту убивают их, не раздумывая. Однако не так давно оказалось, что накеры куда умнее, чем кажутся. Они охотятся бандами под предводительством вождя, носят набедренные повязки и головные уборы, порой ходят с посохами, а в некоторых местах даже украшают свои пещеры примитивными рисунками, восхваляющими победы и славные охоты. И тем не менее они являются угрозой для человечества и других разумных существ.

Если вы столкнётесь с группой накеров (что наверняка случится, пока вы странствуете по истерзанным войной Королевствам Севера), помните, что эти существа — стайные охотники и что приказы им отдаёт вождь, которого стоит прикончить в первую очередь. Вождь обычно носит головной убор из черепа и вооружён каким-нибудь посохом. Накеры постараются вас окружить, так что нужно постоянно двигаться. Атаки с зоной действия вроде заклинаний или бомб могут неплохо проредить их ряды. Нанесённое на клинок масло против огров также будет неплохим подспорьем, если оно у вас есть под рукой. Формально накеры разумны — вы можете с огромным трудом попытаться убедить их оставить вас в покое, показав им более ценную добычу. Но в целом в таких вещах не стоит полагаться на дипломатию.

Навыки

Ближний бой +5
Борьба +5
Уклонение/ Изворотливость +6
Атлетика +7
Внимание +8
Скрытность +8
Выживание в дикой природе +8
Сопротивление магии +4
Сопротивление убеждению +9
Стойкость +6
Храбрость +6

Добыча

Зубы накера (1d6/2)
Когти накера (2)
Сердце накера (1)

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Когти	2d6	Нет	1

Уязвимости

Масло против огров

Способности

Вожак
Зачастую банду накеров возглавляет накер-вожак. Пока он жив, все накеры в его банде получают +4 к Храбрости. Вождь накеров способен отдавать приказы остальным членам банды. Приказы могут быть достаточно сложными.

Ночное зрение
Накеры действуют в зонах со слабым освещением без штрафов.

Накеры-вожди

Вожди зачастую чуть крупнее обычных накеров. Некоторые полагают, что это более крупный подвид, но скорее всего, как и у людей, вождями выбирают более крупных и сильных особей. Часто их кожа имеет красноватый оттенок — возможно, из-за боевой раскраски.

Инт	2
Реа	6
Лвк	8
Тел	4
Скор	7
Эмп	2
Рем	2
Воля	5
Удача	0

Уст	4
Бег	21
Прж	4
Вын	20
Вес	40
Отдых	4
ПЗ	20
Энергия	0

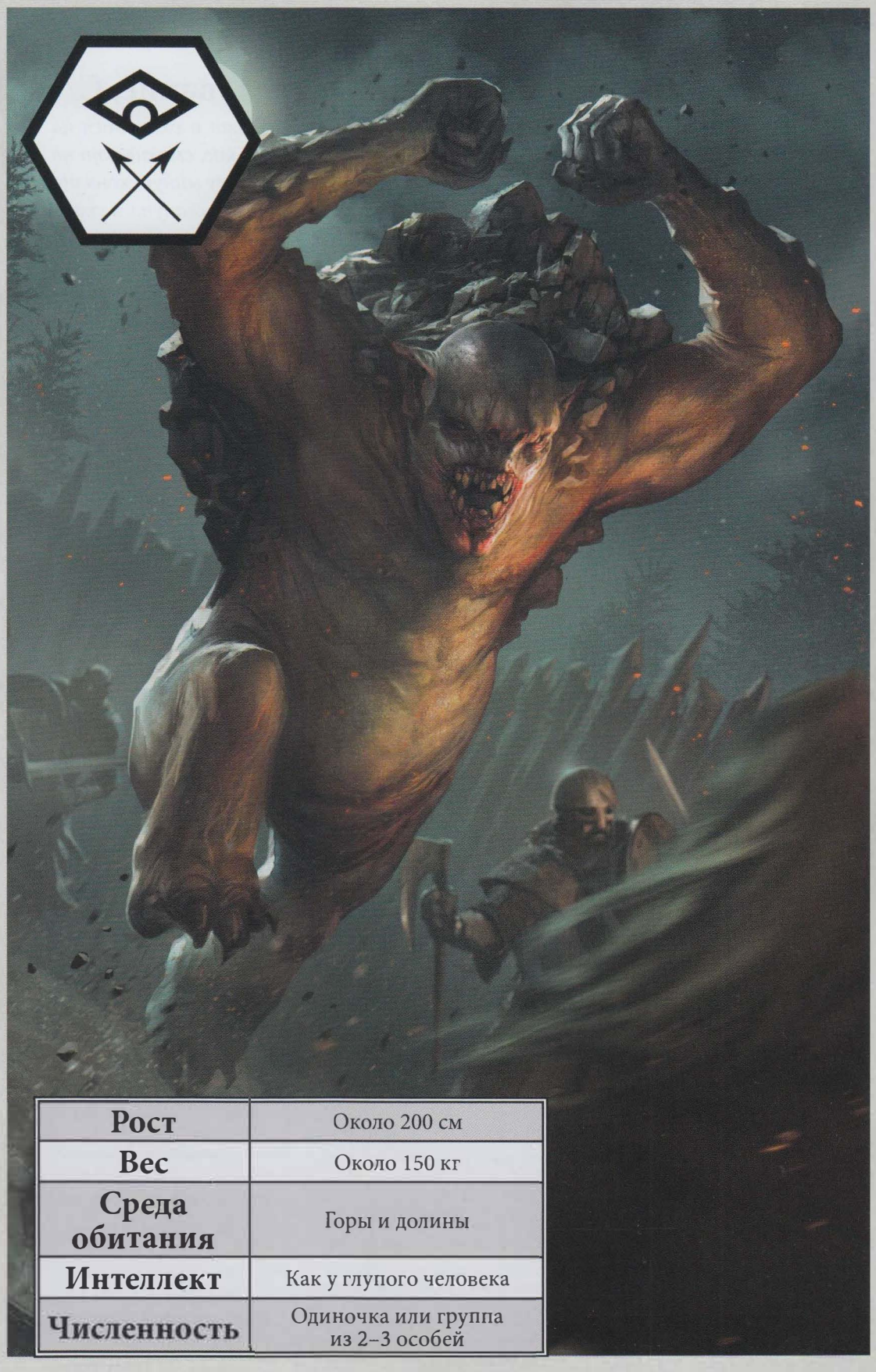
Сложность
Средние Трудные

Награда
800

Броня
20

Инт	3
Реа	8
Лвк	7
Тел	12
Скор	4
Эмп	6
Рем	7
Воля	4
Удача	0

Уст	8
Бег	12
Прж	2
Вын	40
Вес	120
Отдых	8
ПЗ	80
Энергия	0



Рост	Около 200 см
Вес	Около 150 кг
Среда обитания	Горы и долины
Интеллект	Как у глупого человека
Численность	Одиночка или группа из 2–3 особей

Скальные тролли

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 14)

Народу больше знакомы пещерные тролли, но сильно ли они от скальных отличаются? Все знают, что тролли — хорошие строители, работающие за водку. Тролли могут делать разные работы по камню и не только. Но они туповаты. Говорят, тролля можно обманом заставить строить мост, покинуть насиженное место или ещё что сделать — пообещаешь ему целую бочку водки, а сам дашь бочку воды и скажешь, что это новая рецептура. Но я бы не стал так делать. Бьют они нехило, а мне моя жизнь дорога.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 14)

В какой-то мере пещерные, скальные и ледяные тролли имеют больше сходств, чем различий. Но имеющиеся различия очень важны, особенно если сражаться с одной из этих тварей. Да, тролли звёзд с неба не хватают. Даже будучи взрослыми, они не умнее маленького ребёнка. Они и правда очень любят разную выпивку, но из-за своего размера напиться могут разве что водкой и прочими крепкими напитками. Что касается водки, не советуем пытаться обдурить тролля — они очень сильны и не любят, когда их обманывают. У троллей такие твёрдые кулаки, что проминают латы и разбивают крепчайшие щиты. Так что предпочтительнее уклоняться, чем парировать или блокировать удары. Все тролли весьма метко бросают крупные камни. Если вы слишком далеко отойдёте от тролля, с которым в данный момент сражаетесь, он, скорее всего, начнёт швырять в вас валуны, заставляя уклоняться и терять темп, пока не сократит дистанцию. Тролли также могут хватать жертву и брать её в захват, используя свою силу как преимущество.

Что касается различий, то не вздумайте нанимать скальных троллей строителями — в этом деле они бесполезны. Скальные тролли ростом поменьше пещерных, максимум два метра. Зато они невероятно тяжёлые, а на спине у них — твёрдый камень, выполняющий роль естественной защиты от нападений сзади. Так что, в отличие от пещерных троллей, со скальными надо сражаться лицом к лицу, чтобы причинить им хоть какой-то урон. Атаки по спине наносят скальным троллям очень мало урона, да и оружие затупляется.

Навыки

Борьба +8
Уклонение/ Изворотливость +5
Атлетика +3
Внимание +9
Скрытность +3
Выживание в дикой природе +7
Сопротивление магии +8
Сопротивление убеждению +6
Стойкость +8
Храбрость +10

Добыча

Шкура тролля (1d6)
Печень тролля (1)
Камень (2d10)
Обычные предметы (1d6)

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Кулаки	6d6	Нет	2

Уязвимости

Масло против огров

Уязвимое место
Прочность естественной брони на животе скального тролля равна 5. Эта часть тела не имеет сопротивления урону.

Способности

Сокрушающая сила
Из-за огромной силы кулаков тролля удары ими невозможно парировать. Атаки тролля наносят двойной разрушающий урон оружию, щиту или броне.

Метательные камни
Когда цель находится более чем в 6 метрах от скального тролля, он начинает метать валуны и прочий мусор, нанося 5d6 урона. Дистанция метания валунов — 16 метров.

Сопротивление
Скальный тролль получает только половину **колющего**, **дробящего** и **режущего** урона.

Тролли под мостом

Нет ничего необычного в троллях, живущих под мостом или рядом с ним. Чаще всего это пещерные тролли, но и скальные тоже так делают. Благодаря их силе и неплохим ремесленным навыкам пещерных троллей часто нанимают следить за исправностью мостов и (в некоторых случаях) охранять переправы и собирать подать. Большинству посёлков проще нанять тролля, ведь платить ему можно водкой, да и жаловаться он вряд ли станет.

Сложность
Сложные Обычные

Награда
1000

Броня
10

Инт	1
Реа	10
Лвк	10
Тел	10
Скор	7
Эмп	1
Рем	1
Воля	6
Удача	0

Уст	8
Бег	21
Пржк	4
Вын	40
Вес	100
Отдых	8
ПЗ	80
Энергия	0

Рост	Около 200 см
Вес	Около 408 кг
Среда обитания	Горы и долины
Интеллект	Как у собаки
Численность	Одиночка или пара

Виверны

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 16)

Виверны — это такие двуногие драконы, как я понимаю. Редко их доводится видеть, так что народ особо о них не судачит. Короче, виверны — что-то вроде младших братьев драконов, охотятся на девственниц и всё такое. Следите за тем, чтобы они не набросились с небес и не унесли ваших дочурок. Убить виверну можно только серебром, так что для спасения девицы от этих чешуйчатых ублюдков нужно взять серебряный клинок. Говорят, кстати, что если выпьешь кровь убитой виверны, то обретёшь власть над огнём.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 16)

С драконидами связано больше всего странных и фантастических легенд. Что-то в этом классе чудовищ чуть ли не в каждом будит талант рассказчика. Виверны — дракониды, из того же класса, что и драконы, но они далеки от настоящих драконов. Это жестокие примитивные твари, которые населяют высокогорья и охотятся на людей тогда, когда на них натыкаются. Виверны не питают особой любви к девственницам — они будут преследовать любое живое существо, которое могут схватить и съесть. То, что виверны набрасываются на жертву сверху, — правда. Как и то, что по мере возможности они предпочитают держаться в воздухе. В отличие от драконов, виверны не дышат пламенем, зато они весьма метко плюются ядовитой кислотой, из-за чего битва с виверной на расстоянии может быть делом весьма трудным. К счастью, у них нет иммунитета ко всему, кроме серебра. Да, пробить шкуру виверны трудно, но убить её можно обычным стальным оружием и магией, как и большинство живых существ.

Охотясь на виверну, запаситесь маслом против драконидов. Постарайтесь со всех сторон закрыть тело одеждой и доспехами, чтобы избежать попадания ядовитой кислоты на открытую кожу. Эликсир «Иволга» также может помочь против отравления. А ещё стоит запастись боеприпасами или выучить парочку заклинаний, наносящих урон. Пока виверна кружит вокруг жертвы, метким выстрелом можно сбить её на землю, что сделает виверну куда более доступной мишенью. Сражаясь с летающей виверной, опасайтесь когтей: она обязательно попробует вас оцарапать, пролетая мимо. На земле виверна будет кусаться или ударять шипастым хвостом.

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Когти	6d6	Нет	2
Укус	7d6	Отравление (25 %)	1
Шипастый хвост	5d6 + 2	Отравление (75 %)	1

Навыки

Ближний бой +8
Борьба +7
Уклонение/ Изворотливость +6
Атлетика +8
Внимание +10
Скрытность +6
Выживание в дикой природе +9
Сопротивление магии +8
Стойкость +8
Храбрость +8

Добыча

Чешуя драконида (1d10)
Экстракт яда (1d10)
Яйцо виверны (1d6 / 2)
Глаза виверны (1d6 / 2)

Уязвимости

Масло против драконидов

Способности

Полёт
В качестве перемещения виверна может взлететь. Виверну можно сбить, только дезориентировав или нанеся более 10 урона одной атакой. Если виверна сбита, она должна совершить проверку Атлетики со СЛ 16, или получит урон от падения, соответствующий высоте в метрах, с которой она упала.

Плевок ядом
Виверна может плюнуть ядом в одну цель на расстоянии до 8 метров, нанося ей 3d6 урона с вероятностью **отравления** 100 %.

Сопротивление
Виверна получает только половину **колющего** и **режущего** урона.

Дикая
При проверке Внимания и Выживания в дикой природе виверна получает Инт 7 за инстинкты.

Броня из шкуры драконида

Из чешуи драконидов делают доспехи для дворян, рыцарей, а порой и магов, которые хотят покрасоваться перед коллегами по цеху. Кожа драконида, укреплённая чешуёй драконида, обеспечивает хорошую защиту. В большинстве случаев такая броня — семейная реликвия, передаваемая из поколения в поколение.

Сложность
Сложные Трудные

Награда
1500

Броня
0

Инт	6
Реа	14
Лвк	12
Тел	8
Скор	10
Эмп	3
Рем	3
Воля	8
Удача	0

Уст	8
Бег	30
Прж	6
Вын	40
Вес	80
Отдых	8
ПЗ	80
Энергия	0

Рост	Около 200 см
Вес	Около 115 кг
Среда обитания	Руины, пещеры и близ городов
Интеллект	Как у человека
Численность	Одиночка

Катаканы

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 18)

Много я слышал рассказов о вампирах, пока странствовал по Континенту. По легендам, вампир умеет превращаться в летучую мышь, волка или другое животное. Летать может и без крыльев, любую рану залечивает, а когти его сталь прорывают. Слыхал я, что катаканы любят соблазнять красивых женщин, меняя облик, а потом пить их кровь. Знаю, мало кому по душе иметь дело с вампиром, но если захочешь тварь эту упокоить, нужно иметь при себе разрезанную головку чеснока, а также священный символ божества, которому ты поклоняешься, да ещё кол, чтобы в сердце вампиру вонзить. Кстати, я продаю все эти вещи по сходной цене.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 17)

Из всех классов чудовищ вампиры сильнее всего различаются по своим способностям. Низшие вампиры — быстрые и ловкие, сильнее простого человека, скрытные, как тени, и жестокие, когда атакуют. Но они близки к животным и зачастую неразумны. На противоположном конце спектра могущество настолько велико, что и сравнить не с чем. Катаканы находятся где-то посередине между звероподобными низшими вампирами и величественными высшими. Катаканы разумны, зачастую умнее среднестатистического человека. Они обладают магией, умеют прятаться от всех способов магического обнаружения, включая ведьмачьи медальоны, а также могут общаться с жертвой телепатически. Они не способны принимать никакие иные обличья. В бою катаканы полагаются на скрытность, прячась с помощью магической невидимости и сводя жертву с ума телепатическим запугиванием. Катакана убить тяжело. Они с высокой скоростью уворачиваются от атак и очень быстро залечивают большую часть ранений. При этом они больше похожи на животных, чем их высшие сородичи, — могут слизать кровь с мостовой после того, как исполосуют жертву когтями. Народные средства на катаканов не действуют — разве что раззадорят, за исключением кола в сердце. Сражаясь с катаканами, лучше всего воспользоваться огнём, поскольку они очень легко загораются. Эликсир «Чёрная кровь» весьма полезен против катакана, если тот попытается вас укусить и испить вашей крови. Кроме того, помните, что любой наркотик или алкоголь в вашей крови также повлияет и на вампира, который вас укусит.

Навыки

Ближний бой +8
Борьба +7
Уклонение/ Изворотливость +10
Атлетика +10
Внимание +10
Скрытность +10
Выживание в дикой природе +8
Сопротивление магии +8
Сопротивление убеждению +10
Стойкость +8
Храбрость +8
Запугивание +8

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Когти	6d6	Кровопускающее (50 %)	2
Укус	7d6 + 2	Кровопускающее (100 %)	1

Добыча

Случайная руна
Зубы вампира (1d6/2)
Слюна вампира (1d6)
Обычные предметы (1d6)

Уязвимости

Масло против вампиров

Эликсир «Чёрная кровь»

Небесная слабость
При свете солнца регенерация катакана снижается до 3.

Восприимчивость к огню
Катаканы получают двойной урон от огня, включая урон от **горения**.

Переливание крови
На катакана действуют все субстанции, содержащиеся в крови, которую он пьёт.

Способности

Регенерация
Катакан восстанавливает 5 ПЗ за раунд.

Невидимость
Катакан может стать невидимым, что даёт ему +10 к Скрытности и +5 к атаке. Атакуя, он снова становится видимым. Даже если вы сумеете пройти проверку Внимания, чтобы заметить катакана, вы получаете штраф –3 к атаке и защите против него. Знак *Ирден* может сделать катакана видимым.

Невидимость для магии
Катаканов нельзя обнаружить с помощью ведьмачьего медальона. Маги должны совершить проверку Магических познаний против Сопротивления магии катакана, чтобы заметить его.

Телепатия
Катакан способен телепатически общаться с любым существом на расстоянии до 20 метров, не тратя на это действия.

Ночное зрение
Катаканы действуют в зонах со слабым освещением без штрафов.

Кошка

Инт	1
Реа	4
Лвк	6
Тел	1
Скор	6
Эмп	3
Рем	1
Воля	4
Удача	0

Уст	2
Бег	18
Прж	3
Вын	10
Вес	10
Отдых	2
ПЗ	10
Энергия	0

Навыки			
Ближний бой +4	Уклонение/ Изворотливость +6	Атлетика +8	Внимание +7
Скрытность +6	Выживание в дикой природе +3	Стойкость +4	Храбрость +5

Добыча
Сырое мясо (1d6/2)
Кости животных (1d6/2)

Броня
0

Уязвимости
Масло против зверей

Способности
Ночное зрение Кошки действуют в зонах со слабым освещением без штрафов.
Наскок Кошке не нужен разбег для прыжка.
Магическая настройка Кошки способны видеть невидимых существ и чувствовать магию или адептов магии в пределах 20 метров.
Дикая При проверке Внимания и Выживания в дикой природе кошка получает Инт 7 за инстинкты.

Оружие			
Название	**Урон**	**Эффект**	**СА**
Когти	1d6/2	Нет	1
Укус	1d6	Нет	1

Собака

Инт	1
Реа	3
Лвк	5
Тел	3
Скор	5
Эмп	4
Рем	1
Воля	5
Удача	0

Уст	4
Бег	15
Прж	3
Вын	20
Вес	30
Отдых	4
ПЗ	20
Энергия	0

Навыки			
Ближний бой +7	Уклонение/ Изворотливость +6	Атлетика +3	Внимание +9
Скрытность +3	Выживание в дикой природе +8	Стойкость +10	Храбрость +8

Добыча
Сырое мясо (1d6/2)
Кости животных (1d6)
Собачье сало (1d6/2)

Броня
0

Уязвимости
Масло против зверей

Способности
Выслеживание по запаху Собака может выследить существо, не видя и не слыша его, без всяких штрафов.
Дикая При проверке Внимания и Выживания в дикой природе собака получает Инт 7 за инстинкты.

Оружие			
Название	**Урон**	**Эффект**	**СА**
Укус	2d6	Нет	1

Птица

Инт	1
Реа	3
Лвк	4
Тел	1
Скор	2
Эмп	3
Рем	1
Воля	4
Удача	0

Уст	2
Бег	10
Прж	2
Вын	10
Вес	10
Отдых	2
ПЗ	10
Энергия	0

Навыки			
Ближний бой +5	Уклонение/ Изворотливость +6	Атлетика +6	Внимание +9
Скрытность +6	Выживание в дикой природе +3	Стойкость +4	Храбрость +6

Добыча
Сырое мясо (1d6/2)
Кости животных (1d6/2)
Перья (1d6)

Броня
0

Уязвимости
Масло против зверей

Способности
Полёт В качестве перемещения птица может взлететь. Птицу можно сбить, только дезориентировав или нанеся ей урон. Если птица сбита, она должна совершить проверку Атлетики со СЛ 16, или получит урон от падения, соответствующий высоте в метрах, с которой она упала. Во время полёта Скорость птицы равна 7.
Дикая При проверке Внимания и Выживания в дикой природе птица получает Инт 7 за инстинкты.

Оружие			
Название	**Урон**	**Эффект**	**СА**
Когти	1d6/2	Нет	1

Змея

Инт	1
Реа	4
Лвк	3
Тел	1
Скор	6
Эмп	2
Рем	1
Воля	3
Удача	0

Уст	2
Бег	18
Прж	3
Вын	10
Вес	10
Отдых	2
ПЗ	10
Энергия	0

Навыки			
Ближний бой +6	Уклонение/ Изворотливость +5	Атлетика +4	Внимание +5
Скрытность +9	Выживание в дикой природе +2	Стойкость +4	Храбрость +5

Добыча
Сырое мясо (1d6/2)
Кости животных (1d6/2)
Экстракт яда (1d6/2)

Броня
0

Уязвимости
Масло против зверей

Способности
Плавание Змеи способны плавать со своей обычной Скоростью и при этом использовать Уклонение/Изворотливость.
Дикая При проверке Внимания и Выживания в дикой природе змея получает Инт 7 за инстинкты.

Оружие			
Название	**Урон**	**Эффект**	**СА**
Укус	1d6	Отравление (75%)	1

Лошадь

Инт	1
Реа	4
Лвк	5
Тел	12
Скор	12
Эмп	4
Рем	1
Воля	4
Удача	0

Уст	8
Бег	36
Прж	7
Вын	40
Вес	120
Отдых	8
ПЗ	40
Энергия	0

Навыки			
Ближний бой +6	Уклонение/ Изворотливость +8	Атлетика +6	Внимание +5
Скрытность +3	Выживание в дикой природе +2	Стойкость +6	Храбрость +6

Добыча
Сырое мясо (1d10)
Кости животных (1d10)

Броня
0

Уязвимости
Масло против зверей

Оружие			
Название	**Урон**	**Эффект**	**СА**
Копыта	2d6 + 2	Нет	1

Способности

Дикая
При проверке Внимания и Выживания в дикой природе лошадь получает Инт 7 за инстинкты.

Боевой конь

Инт	1
Реа	6
Лвк	6
Тел	14
Скор	11
Эмп	3
Рем	1
Воля	6
Удача	0

Уст	10
Бег	33
Прж	6
Вын	50
Вес	140
Отдых	10
ПЗ	50
Энергия	0

Навыки			
Ближний бой +8	Уклонение/ Изворотливость +6	Атлетика +6	Внимание +6
Скрытность +2	Выживание в дикой природе +2	Стойкость +9	Храбрость +10

Добыча
Сырое мясо (2d6)
Кости животных (2d6)

Броня
0

Уязвимости
Масло против зверей

Оружие			
Название	**Урон**	**Эффект**	**СА**
Копыта	4d6 + 2	Нет	1

Способности

Дикий
При проверке Внимания и Выживания в дикой природе боевой конь получает Инт 7 за инстинкты.

Вол

Инт	1
Реа	3
Лвк	3
Тел	14
Скор	6
Эмп	2
Рем	1
Воля	6
Удача	0

Уст	10
Бег	18
Прж	3
Вын	50
Вес	140
Отдых	10
ПЗ	50
Энергия	0

Навыки			
Ближний бой +5	Уклонение/ Изворотливость +7	Атлетика +2	Внимание +3
Скрытность +1	Выживание в дикой природе +1	Стойкость +6	Храбрость +10

Добыча
Сырое мясо (2d6)
Кости животных (2d6)

Броня
0

Уязвимости
Масло против зверей

Оружие			
Название	**Урон**	**Эффект**	**СА**
Копыта	4d6	Нет	1
Рога	5d6	Кровопускающее (50%)	1

Способности

Дикий
При проверке Внимания и Выживания в дикой природе вол получает Инт 7 за инстинкты.

Атака с разбега
Является действием полного хода. Если цель окажется более чем в 10 метрах от вола, он может совершить атаку рогами с разбега со штрафом –4, нанося 8d6 урона и отбрасывая цель на 3 метра. Если цель при отлёте во что-то врезается, она получает таранящий урон, как от лошади.

Мул

Инт	1
Реа	4
Лвк	4
Тел	11
Скор	9
Эмп	3
Рем	1
Воля	7
Удача	0

Уст	9
Бег	27
Прж	5
Вын	45
Вес	110
Отдых	9
ПЗ	45
Энергия	0

Навыки			
Ближний бой +5	Уклонение/ Изворотливость +5	Атлетика +3	Внимание +3
Скрытность +2	Выживание в дикой природе +2	Стойкость +7	Храбрость +7

Добыча
Сырое мясо (1d10)
Кости животных (1d10)

Броня
0

Уязвимости
Масло против зверей

Оружие			
Название	**Урон**	**Эффект**	**СА**
Копыта	2d6+2	Нет	1

Способности

Дикий
При проверке Внимания и Выживания в дикой природе мул получает Инт 7 за инстинкты.

Всем доброй ночи!

Предыстория (прочесть вслух)

Путешествие было долгим и трудным, но оно того стоило. Что угодно, лишь бы избежать мясорубки на Понтаре, верно? Никто не знает точно, сколько ещё продержится Верген, но все понимают, что недолго. Военную машину Нильфгаарда не остановить. Пару дней вы старательно избегали нильфгаардских патрулей, возможно, даже наткнулись на парочку дезертиров. В итоге вы прибыли в аэдирнский посёлок Эшберг. Довольно уютное местечко, но люди тут явно на нервах. Неудивительно: не так давно по посёлку прошли солдаты Нильфгаарда, и до сих пор в воздухе чувствуется запах крови и гниющих трупов. К слову, на улицах вы совсем не видите детей.

Другая часть истории

Игроки не в курсе, что Эшберг по ночам терроризирует какое-то чудовище. С тех пор как через посёлок прошли нильфгаардцы, по ночам стали пропадать дети. Но мало кто знает, что всё это — задумка нового нильфгаардского правителя Эшберга, Олафа Новака. Лорд Новак использует местного тролля, изгнанного нильфгаардцами, чтобы держать местных в страхе и не допускать бунта. Скальный тролль Вулабаг убеждён, что делает доброе дело, похищая непослушных детей и отдавая их лорду Новаку для наказания.

Краткое содержание

Игроки прибывают в посёлок Эшберг в Верхнем Аэдирне. Остановиться на ночь они могут в таверне «Волчья голова», где и будет их штаб. Игроки могут обследовать дом, где произошло последнее похищение. Через ночь или две ещё одного ребёнка похищают из особняка местного вельможи, замышлявшего предательство. В итоге игроки находят логово Вулабага. После этого действие переносится в особняк лорда Новака, где и держат детей.

Расклад сил

Это приключение могут проходить не более 6 игроков, и неважно, на какой они стороне. Если персонажи с Севера, они бегут от наступающего фронта. Если из Нильфгаарда, то это дезертиры, сбежавшие с передовой. Помните, что количество выставляемых противников зависит от числа игроков.

Противники

- **Тролль Вулабаг** — скальный тролль, которым манипулирует лорд Новак. Если игроков больше 4, добавьте второго скального тролля (Мого).
- **Накеры** находятся возле пещеры тролля. Накеров должно быть на 2 больше, чем игроков.
- **Разбойники** мародёрствуют на месте преступления. Разбойников должно быть столько же, сколько игроков.
- **Стража** может как посадить игроков в тюрьму, так и помочь им. Параметры стражников те же, что у разбойников в **Бестиарии**.
- **Тигель Коваль** — самый сильный противник-человек, с которым предстоит столкнуться игрокам. Они могут сбежать, но скорее всего, с ним придётся сразиться. См. его **параметры** в конце этого приключения.
- **Лорд Новак** не появится до самого конца приключения, но у игроков будет возможность с ним сразиться. См. его **параметры** в конце этого приключения.

Введение (прочесть вслух)

Когда вы входите в таверну «Волчья голова», запах крови слабеет, сменяясь вонью немытых тел пьяных простолюдинов. Рассевшись и подозвав корчмаря, чтобы попросить еды и питья, вы замечаете, что люди вокруг выглядят сломленными и напуганными, но не так, как те, кто пережил ужасы войны с Нильфгаардом. Да, отсутствие боеспособных мужчин и национальных флагов бросается в глаза, но нет и детей. Тех немногих, кого вы видите, родители не отпускают от себя ни на шаг. Через минуту ***корчмарь****, тихо споривший с одной женщиной, подходит к вам с тарелкой хлеба, сыром и бутылкой краснолюдского крепкого. Выставив всё это на стол перед вами, он нервно произносит:*

«Вы вроде как крепкие… Еда за счёт заведения. Если хотите заработать, встретимся на заднем дворе ночью. Обещаю, оплата будет добрая».

Завязка

Заходит солнце. Дайте игрокам время побродить по посёлку, но не забудьте упомянуть, что внимание к себе привлекать не стоит. Если игроки решат не встречаться с корчмарём, то он сам их найдёт. При встрече хозяин таверны выглядит взволнованным. С ним ещё пятеро горожан. Корчмарь умоляет игроков выслушать его и обещает щедрую награду. Даже если игроки отказываются, мужчина начинает свой рассказ:

«Наш посёлок в ужасном положении, иначе я не стал бы просить о помощи приезжих. Каждую ночь пропадают наши дети, и никто ничего с этим не делает! Лорд удвоил стражу, но они ничего не видели! И все, кто пытается этому как-то помешать, получают по шапке. Мы простые крестьяне и торговцы, но я могу дать вам немного денег и рассказать ценный секрет — тайный проход в Махакамские горы. Все знают, что на запад так просто не пробраться: разведчики чёрных заметят вас и прикончат!

Внимание

Сумма	Результат
10	5 человек были забиты насмерть. У них нет явных колотых или резаных ран.
14	Травмы нанесены большим предметом. Скорее всего, дубиной.
18	На одежде некоторых погибших есть куски коры.
20	Под ногтями одной из женщин — грязь. Грязь состоит по большей части из глины и мха с ужасным запахом мочи и пота.

Первая помощь

Сумма	Результат
10	5 человек были забиты насмерть и умерли от повреждений внутренних органов.
14	Травмы нанесены оружием как минимум в метр длиной, полметра толщиной и с продольными бороздками.
18	Травмы были нанесены с нечеловеческой силой — погибших словно затоптала лошадь.
20	На одном из тел есть следы укусов. Это могло быть животное, но отметины уж слишком похожи на человеческие.

На прошлой неделе Генрих нашёл два трупа к югу отсюда — дело рук Тигля… Залил им в горло расплавленный свинец и ушёл».

К этому моменту становится очевидно, что крестьяне говорят правду. Многие нильфгаардские разведчики вернулись в тыл, чтобы патрулировать захваченную территорию и расправляться с оппозиционерами. Известно, что один из командиров — Коваль по прозвищу Тигель из Этолии, предпочитающий казнить пленников, заливая им в горло расплавленный металл. В Махакаме игроки будут в безопасности и, в теории, смогут купить себе доспехи и оружие из махакамской стали, которые им пригодятся по дороге на юг. Если игроки согласны, на следующем этапе их проводят к гробовщику. Если же нет, то горожане уйдут и соберут 650 крон, чтобы заплатить за работу. Если игроки всё равно будут против, жители пригрозят сдать их Тиглю Ковалю, и единственным выходом будет взяться за работу или найти всех, кто о них знает, и убить.

Развитие

В морге игроки встречают худого сухопарого эльфа по имени Аэрон — лучшего в посёлке гробовщика. Аэрон весьма немногословен и говорит с игроками, только если нет иного выхода. Он явно опасается игроков, но в морг их всё же проводит. Там лежат 5 тел разной степени разложения. Игроки могут совершить проверку Внимания или Первой помощи/Лечащего прикосновения, чтобы обнаружить подсказки (см. таблицы на полях).

Аэрон даёт игрокам пару минут на осмотр тел, а потом говорит:

«Всех пятерых нашли на рассвете у них дома. Двери были выломаны, жертвы забиты насмерть, а их дети — похищены. Стража ещё не нашла преступника, несмотря на дополнительные патрули… Если хотите, я могу проводить вас на место последнего преступления».

Если игроки соглашаются, Аэрон отводит их на окраину посёлка, где стоит дом с выломанной дверью. На самом деле выломана не только дверь — вся дверная коробка сломана и вырвана, словно нечто куда крупнее человека пыталось силой ворваться в дом. Внутри всё вверх дном: мебель разбросана и переломана.

Кульминация

Зайдя в дом, игроки могут совершить проверку Внимания со СЛ 14. При успехе они слышат звуки из соседней комнаты. Там группа разбойников (в количестве, равном количеству игроков) копается в ящиках и набивает сумки добром. Если игроки не скрываются (или же решают открыто противостоять разбойникам), те выхватывают оружие и требуют, чтобы игроки ушли. Выглядят разбойники весьма потрёпанными.

«Убирайтесь! — кричат они. — *Это наша заслуженная добыча, не зря же мы прогнали тех проклятых карликов!»*

С разбойниками можно сразиться (используйте для них параметры разбойников из **Бестиария**) или договориться. Для того чтобы их успокоить, требуется проверка Харизмы со СЛ 15. При успехе разбойники рассказывают, что произошло, после чего пытаются уйти. Попытка остановить их приводит к бою.

«Мы пришли за добычей. Ну, понимаете же… мертвецам шмотки ни к чему. Но здесь были эти треклятые мелкие твари — всюду ползали. Мы попытались их прогнать, но… Одна из этих тварей откусила мне палец… и Герману нос! Кажется, они искали, чего бы пожрать. Мы их выгнали, и они убежали в холмы…»

Развитие

После того как разбойники ушли (или погибли в бою), игроки могут обыскать дом при помощи проверки Внимания (см. таблицу на следующей странице). Игроки могут расспросить соседей, не видел ли кто-нибудь чего необычного.

Для того чтобы соседи заговорили, требуется проверка Харизмы со СЛ 16 или Запугивания со СЛ 14. При успехе

игроки узнают, что посреди ночи был слышен треск древесины, низкий голос, который что-то неразборчиво напевал, а затем звуки борьбы. Соседям было слишком страшно пойти и проверить, но одна женщина послала сына за стражей. Когда стражники наконец-то явились, всё давно уже кончилось.

Кульминация

Игроки, скорее всего, решат идти от дома по следам волочения. Если нет, пусть идущий с группой персонаж ведущего (или Аэрон) предложит это сделать. Пройдя по следу (проверка Выживания в дикой природе со СЛ 12), игроки натыкаются на накеров (которых на 2 больше, чем игроков), дерущихся за труп женщины. Кроме характерных ран, нанесённых накерами, на трупе имеются такие же травмы, как и у других жертв чудовища. Игроки должны сразиться с накерами или сбежать.

Развитие

После боя с накерами солнце заходит и след стынет. У накеров, скорее всего, где-то есть подземное логово, но понятно, что они просто падальщики. Лучше вернуться на ночь в таверну «Волчья голова» и отдохнуть.

Дайте игрокам выпить в таверне, поболтать друг с другом или с другими посетителями. Новой информации они не получат, но это поможет разнообразить действие игры.

Однако на следующее утро игроки просыпаются от настойчивого стука в дверь. Снаружи стоят хорошо одетые люди — слуги, судя по всему. Один из них приветствует игроков:

«Доброе утро, путешественники. Леди Сибилла зовёт вас к себе. Госпожа знает, что вы расследуете дело о похищении детей, и желает вам помочь».

Если игроки отказываются от приглашения, слуги предлагают огромную сумму (по 300 крон каждому) за помощь их хозяйке. Если игроки вновь отказываются, слуги, ворча, уходят, позволяя игрокам идти дальше по следу. Переходите прямо к кульминации (пещера тролля).

Если игроки соглашаются пойти со слугами, они встречаются с леди Сибиллой в её особняке. Эта женщина — достаточно влиятельная персона в Эшберге, вышедшая замуж за местного рыцаря, который служил принцу Стеннису ещё до войны. При встрече с игроками она холодна как лёд, но при успешной проверке Понимания людей со СЛ 16 игроки догадываются, что она ужасно взволнована. Леди говорит игрокам:

«Я рада, что вы решили прийти. Перейду сразу к делу. Моего сына Адальберта похитили прошлой ночью прямо из его спальни. Окно и стена выломаны, комната разгромлена. Я слышала, что вы расследуете тайну этого чудовищного похитителя, и потому послала за вами. Я готова не только заплатить, но и отправить с вами двух моих стражников, чтобы помочь справиться с тварью».

Если игроки соглашаются на это предложение, они обследуют комнату, из которой похитили Адальберта. Обстановка совпадает с тем, что они видели на предыдущих местах преступления, но здесь нет крови — только перевёрнутая мебель. Снаружи, у проломленной стены, они могут найти на траве и земле огромные следы, похожие на человеческие. Проверка Монстрологии со СЛ 16 позволит распознать, что таинственный зверь — скорее всего, скальный тролль.

Кульминация

Идя по следу (проверка Выживания в дикой природе со СЛ 10), игроки минуют место, где они повстречались с накерами, и двигаются дальше в холмы. Вдалеке игроки видят пещеру, перед которой стоят диковинные идолы накеров. Проверка Внимания со СЛ 15, совершённая у входа в пещеру, позволяет понять, что внутри находятся ещё накеры, которых на 2 больше, чем игроков. Однако, если игроки поговорили с леди Сибиллой, при них двое стражников, так что бой не должен быть трудным.

Внимание

Сумма	Результат
10	Кровь — судя по всему, пролитая день тому назад. Проверка Первой помощи со СЛ 15 показывает, что форма пятна совпадает с разбитым лицом одного из трупов.
14	Так, эта тварь достаточно большая, чтобы выломать дверную раму. Как что-то столь большое могло прокрасться мимо стражи?
18	Есть следы волочения, словно бы тело вытащили через задний ход дома. След ведёт наружу и в сторону холмов за окраиной.
20	В большой комнате, судя по всему, была схватка. Здесь разбросаны куски веток. Они совпадают с корой, найденной на одежде жертв. На некоторых веточках — следы крови.

Аэрон

Если игроки по какой-то причине решают напасть на Аэрона, используйте для него параметры разбойника с кинжалом, но без прочего снаряжения.

Развитие

Победив накеров, игроки узнают, что в пещере живут не только накеры, но и скальный тролль (а то и двое). Пещера — явно логово тролля, но здесь нет детских костей. Костей как таковых много, и разложены они так, что формируют странные рисунки или скульптуры в некоторых местах. Проверка Первой помощи со СЛ 13 позволит понять, что кости преимущественно оленьи и овечьи.

Кульминация

Игроки могут отправиться назад или дождаться тролля.

Если они идут обратно, то до посёлка добираются к сумеркам. На окраине они видят тролля, отдающего плетёную корзинку двум стражникам. У тролля при себе огромная дубина из веток, связанных вместе кожей. Именно этой дубиной всем жертвам нанесли травмы. Стражники могут совершить проверку Внимания, чтобы заметить игроков.

Если стражники заметили игроков, они натравливают на них тролля с криками: «Смотри! Вон ещё негодники!» — и бегут. Игроки могут сразиться с троллем, бежать от него или попытаться с ним договориться. Успешная проверка Убеждения, Харизмы или Лидерства со СЛ 18 позволит успокоить тролля.

Если игроки не попались, то стражники уходят, а тролль отправляется к пещере. Игроки могут пойти либо за стражниками, либо за троллем.

Если игроки пошли за стражниками, они должны совершить 3 встречных проверки Скрытности против стражников, чтобы проследить за ними незамеченными. В конце концов стражники доходят до особняка лорда Новака, куда они попадают через вход для прислуги, держа в руках дёргающуюся корзину. Игроки должны совершить проверку Скрытности со СЛ 20, чтобы войти в здание. При провале они должны сразиться со стражниками в количестве, в два раза превышающем количество игроков. Стражники попытаются задержать игроков. Игроки могут сражаться, но каждый раунд будут прибывать 1d6 / 2 стражников. Если игроков взяли в плен, переходите к **Развитию (в тюрьме)**.

Если игроки остались в пещере, тролль возвращается, и игроки могут либо сразиться с ним, либо договориться. Тролль использует в качестве оружия большую связку веток (см. **Дубина Вулабага** в конце приключения). Чтобы поговорить с троллем, игроки должны успокоить его при помощи успешной проверки Харизмы со СЛ 15. Если тролль успокоился, игроки слышат его рассказ на прекрасном тролльем наречии:

«Вулабагу стыдно, человеки. Давно человеков не видел в пещере. Уберите острые палки. Вулабаг — хороший тролль! Наказывает негодников! Негодных человеков Вулабаг бить! Вулабаг делать доброе дело! Так сказал чёрный человек!»

От тролля игроки узнают, что он думает, будто поступает правильно, похищая детей и отдавая их лорду Новаку для наказания. Ему платят овцами и оленями за работу, и он считает, что оказывает посёлку услугу.

Если игроки убьют тролля, они могут вернуться в посёлок за платой, вот только дети так и не найдены. Вскоре после того как игроки получают деньги, их встречают и пытаются задержать стражники в количестве, в два раза превышающем количество игроков. Игроки могут сражаться, но каждый раунд будут прибывать 1d6 / 2 стражников. Переходите к **Развитию (в тюрьме)**.

Если игроки не убьют тролля, они отправляются обратно в таверну, где их встречают стражники в количестве, в два раза превышающем количество игроков. Игроки могут сражаться, но каждый раунд будут прибывать 1d6 / 2 стражников.

Развитие (в тюрьме)

Схватив игроков, стражники забирают у них снаряжение (кроме брони, защищающей туловище и ноги). У адептов магии руки связывают за спиной, а в рот им на всякий случай запихивают кляп.

Через пару минут в тёмной комнате загорается факел, и игроков приветствует наместник посёлка.

Лорд Новак говорит им:

«А ведь так хорошо всё шло. Заставлять людей бояться, чтобы они не бунтовали, — таков был план. И он, чёрт побери, работал! Дети в безопасности, население запугано. Вы знаете, что случится с этим посёлком, если тут поднимется серьёзное восстание? Я предпочитаю видеть Эшберг в страхе, чем в огне. Но теперь мне придётся придумывать новый план — и всё из-за вас. Наслаждайтесь своей последней ночью. Утром я отдам вас капитану Ковалю».

Игроков всех вместе запирают в камере 4 × 4 метра. Замок на окованной сталью двери расположен снаружи, его нельзя отпереть изнутри. За дверью стоит один стражник.

Развязка

На следующее утро игроков будят стражники (в количестве, равном количеству игроков) и отводят в комнату с тяжёлой железной дверью. В комнате с ними остаются лишь двое стражников. Вам нужно заставить игроков поволноваться, так что прочитайте вслух следующий текст:

Вас заталкивают в маленькую комнатушку с каменными стенами, заполненную зловещими предметами. Здесь так тесно, что вас того и гляди охватит клаустрофобия. У стены стоит стол, заваленный бумагами, а в центре расположены колодки с тремя дырами для головы и кандалами для рук и ног. На полу — капли металла и пятна от золы. В этой комнате вас ждёт Тигель Коваль. Он медленно помешивает в раскалённом докрасна тигле… кипящее железо, судя по всему.

Не глядя на вас, он бурчит: «Будем обрабатывать по одному. Спешить некуда».

Когда стражники выстраивают вас в линию, он смотрит на крайнего справа и говорит: «Может, я сумею вытянуть из тебя интересную информацию, прежде чем придёт твой черёд».

Когда первого игрока подводят к колодкам, дверь открывается и заходит молодой человек с мешком. Он одет в форму пажа, но игроки узнают в нём одного из людей, что умоляли найти чудовище. Он кладёт мешок на пол и говорит капитану Ковалю, что того хочет видеть лорд Новак. Когда молодой человек и Коваль уже уходят, паж многозначительно смотрит на игроков и легонько подталкивает мешок ногой. Один из стражников отвлекается от игроков, чтобы рассмотреть мешок. Игроки могут заметить, что в мешке — оружие и снаряжение (там нет предметов крупнее меча; в мешке есть записка, в которой говорится, что остальное лежит в погребе). Это идеальный момент для побега. Оба стражника ещё не обнажили оружие, а у адептов магии руки связаны перед собой, что даёт им только –3 к действиям — бонус за первый раунд засады этот штраф перекроет. Если игроки будут бить сильно и быстро, они без труда справятся с двумя оставшимися в камере стражниками.

Игроки должны подняться на три этажа, чтобы оказаться в безопасности. По пути у них есть следующие возможности:

Капитан Коваль отправился на первый этаж (на два этажа выше). Он задержится там на 2 раунда после того, как игроки сбегут из камеры. Коваль спускается на 1 этаж каждые 2 хода.

Этажом выше пыточной игроки могут освободить 15 детей, сидящих в комнате за тяжёлой деревянной дверью с **надёжным** замком.

Игроки могут остаться в пыточной камере и устроить засаду на капитана Коваля. В этом случае они даже могут застать его врасплох. Однако если Коваль заметит, что что-то не так, он совершит проверку Внимания перед входом в камеру. Если он услышит игроков в камере, то уйдёт и вернётся через 3 раунда вместе со стражниками в количестве, равном половине числа игроков.

Расплавленный металл

Тигель с расплавленным железом господина Тигля Коваля можно использовать в качестве оружия. Для атаки нужна Атлетика; у оружия дистанция 3 м, и оно наносит 5d6 урона с 75%-ным шансом горения. Даже если цель не загорается, металл, прежде чем застыть, в течение 5 раундов наносит 3d6 урона по части тела, на которую попал.

Если игроки поговорили с троллем, а не убили его, они встречают его на первом этаже — тролль ищет их, чтобы помочь. Если они сражаются, Вулабаг помогает им в этом. Если игроки добираются до первого этажа без боя, то обнаруживают, что тролль вломился в особняк и разыскивает их. Он идёт вместе с игроками и соглашается им помочь.

Пройдя через дверь в задней части жилой зоны, игроки попадают в тронную залу, где находится лорд Новак. При нём двое стражников, которые будут сражаться до смерти. Если вместе с игроками пришёл тролль, лорд Новак пытается сбежать.

Конец

Надеемся, что дети спасены, а игроки выжили. Игрокам дадут золото и расскажут, как пройти в Махакамские горы.

Коваль по прозвищу Тигель

Инт	7
Реа	10
Лвк	9
Тел	7
Скор	7
Эмп	4
Рем	9
Воля	9
Удача	5

Уст	8
Бег	21
Прж	4
Вын	40
Вес	70
Отдых	8
ПЗ	40
Энергия	0

Навыки			
Внимание +10	Уклонение/ Изворотливость +7	Владение мечом +7	Храбрость +9
Запугивание +8	Сопротивление магии +7	Стрельба из арбалета +6	Владение лёгкими клинками +6
Сопротивление убеждению +8	Атлетика +6	Выживание в дикой природе +9	Дедукция +9

Добыча
1d6 обычных предметов
54 кроны
20 болтов

Броня
12

Уязвимости
Яд повешенного

Оружие			
Название	Урон	Эффект	СА
Эсбода	5d6	Точность +1	2
Стилет	1d6	Точность +2 Незаметное	2
Ручной арбалет	2d6 + 2	Точность +1 Дистанция 50 м Медленно перезаряжающееся	

Способности
Доверие +1 к проверкам Харизмы, Соблазнения и Убеждения против других людей.
Упрямство Перебросьте провальную проверку Сопротивления убеждению или Храбрости 3 раза за игровую партию.

Лорд Новак

Инт	9
Реа	6
Лвк	7
Тел	6
Скор	5
Эмп	8
Рем	3
Воля	6
Удача	7

Уст	6
Бег	15
Прж	3
Вын	30
Вес	60
Отдых	6
ПЗ	30
Энергия	0

Навыки			
Внимание +5	Сопротивление магии +8	Уклонение/ Изворотливость +6	Атлетика +7
Владение мечом +6	Убеждение +7	Сопротивление убеждению +7	Дедукция +3

Добыча
1d6 обычных предметов
343 кроны

Броня
8

Уязвимости
Яд повешенного

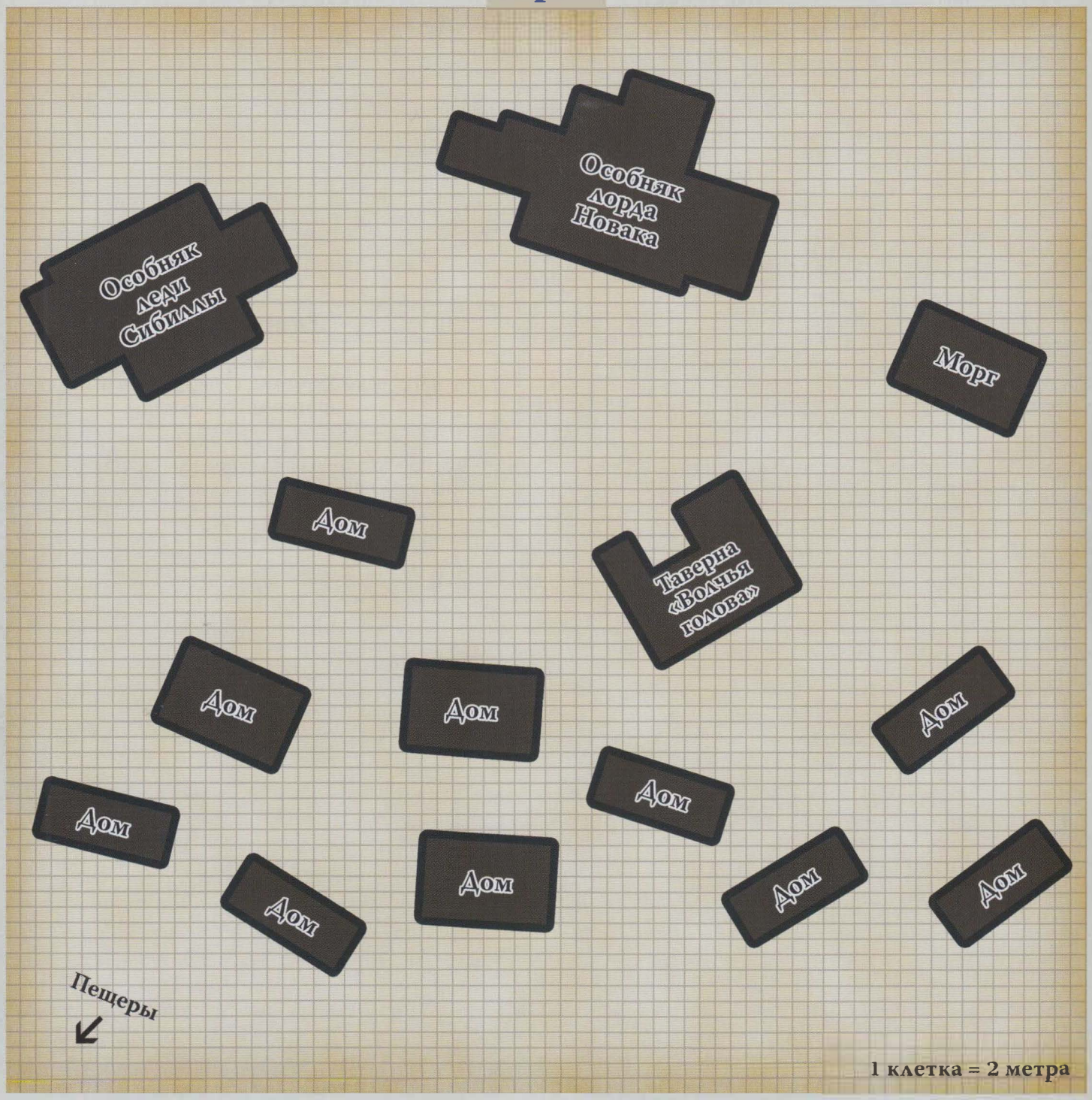
Способности
Доверие +1 к проверкам Харизмы, Соблазнения и Убеждения против других людей.
Упрямство Перебросьте провальную проверку Сопротивления убеждению или Храбрости 3 раза за игровую партию.

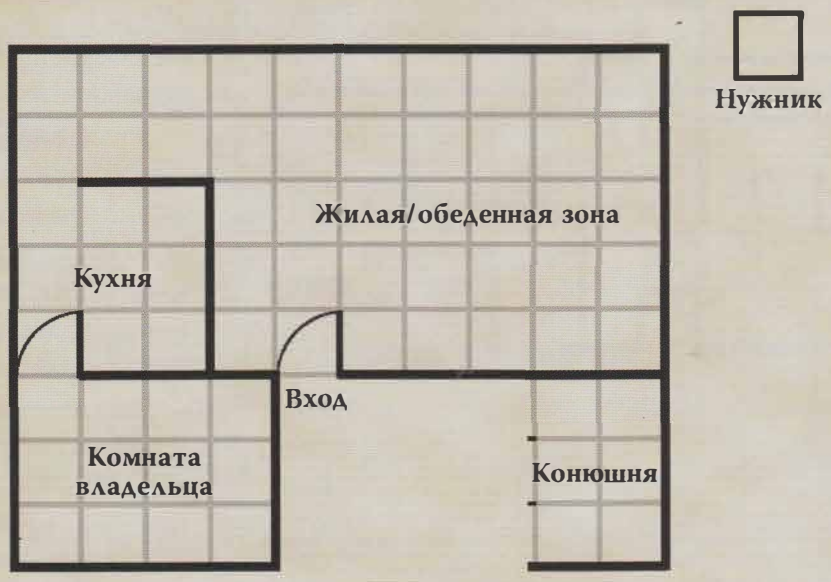
Оружие			
Название	Урон	Эффект	СА
Эльфский мессер	3d6 + 4	Точность +2	2
Кинжал	1d6 + 2		2

Дубина Вулабага

Название	Вид	Т	Дос	У	СА	Н	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес
Дубина из веток	Д	–1	П	6d6	1	15	Нет	Длинное +1 к Уст	Н/С	0	10

Карты

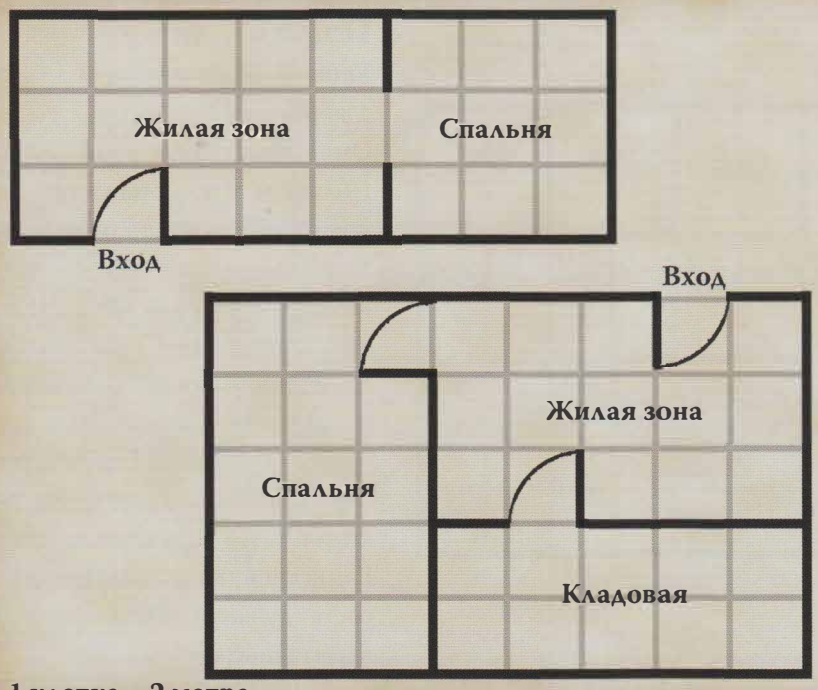




Таверна «Волчья голова»

Уровень освещения:
без модификаторов

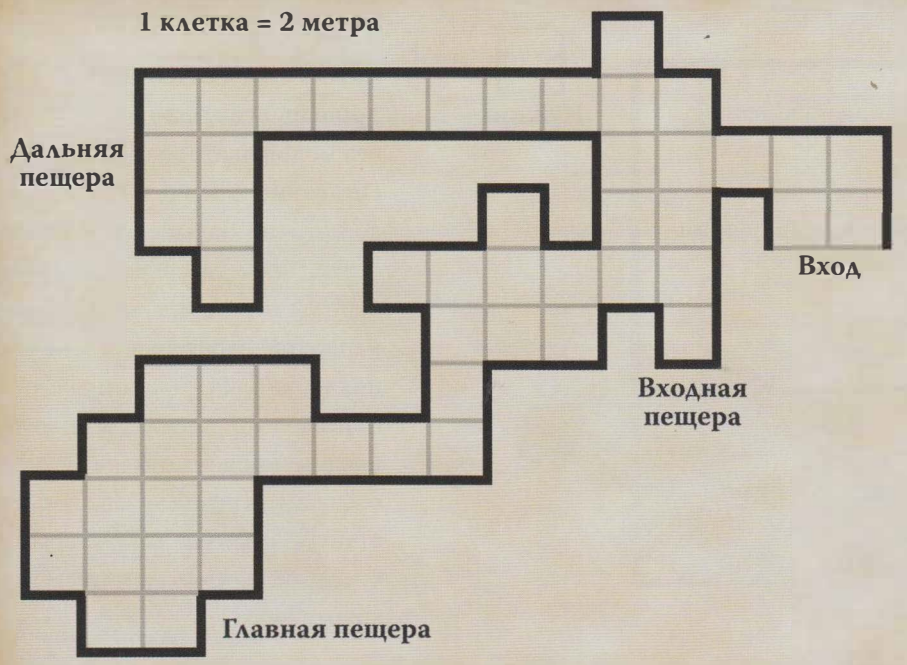
Описание. «Волчья голова» — достаточно большая и неплохо освещённая таверна. Народ не особо весёлый, зато здесь неплохой запас эля и свежая похлёбка из оленины раз в несколько дней. Посетители вряд ли проявят интерес к персонажам игроков, разве что те станут вести себя крайне оскорбительно. С приходом нильфгаардцев цены выросли вдвое.



Дома местных жителей

Уровень освещения:
без модификаторов

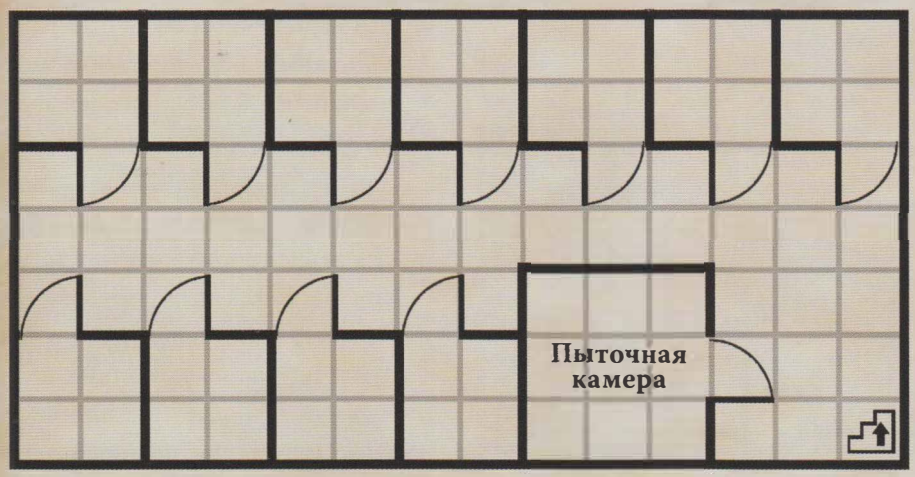
Описание. Большинство домов в Эшберге были построены во время основания поселения. Так что у большинства домов один из двух видов планировки (в зависимости от достатка семьи). Когда игроки окажутся на месте преступления, используйте любую из указанных планировок. Более просторный дом, очевидно, подойдёт для больших групп или групп, которым требуется больше пространства для боя.



Пещера накеров

Уровень освещения: темнота

Описание. Раньше в этой системе пещер жили накеры. Теперь же здесь обитают небольшое племя накеров и тролль. Тролль занял **главную пещеру**, а накерам остались ближайшая ко входу и дальняя. Пол в пещерах каменистый и неровный, здесь много тоннелей и закоулков. Накерам это не мешает, но такую планировку можно использовать для заманивания врагов в узкий проход.

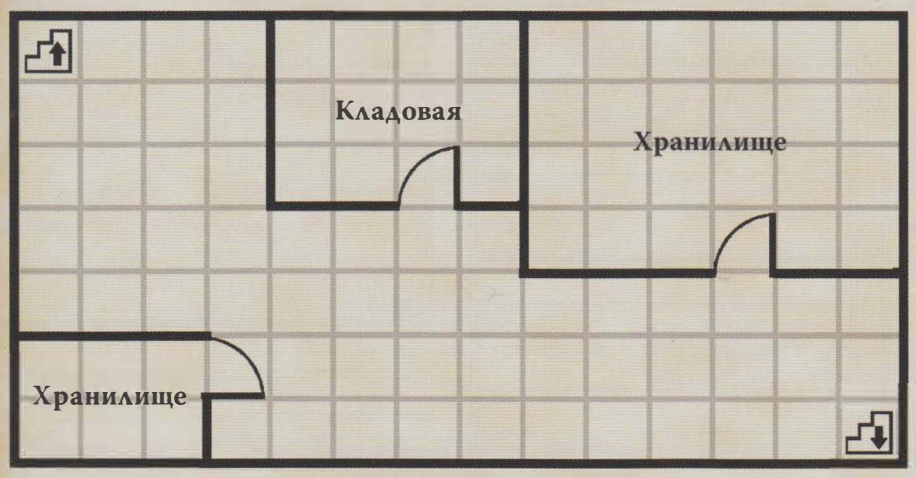


1 клетка = 2 метра

Подземелье

Уровень освещения: слабый свет

Описание. Подземелье лорда Новака — это сырой каменный подвал со множеством небольших камер. Самая просторная камера переделана под пыточную для личного пользования капитана Коваля. В камерах достаточно влажной соломы, чтобы обустроить себе какую-никакую подстилку, но больше ничего полезного нет. Единственными источниками света служат несколько факелов в настенных креплениях.

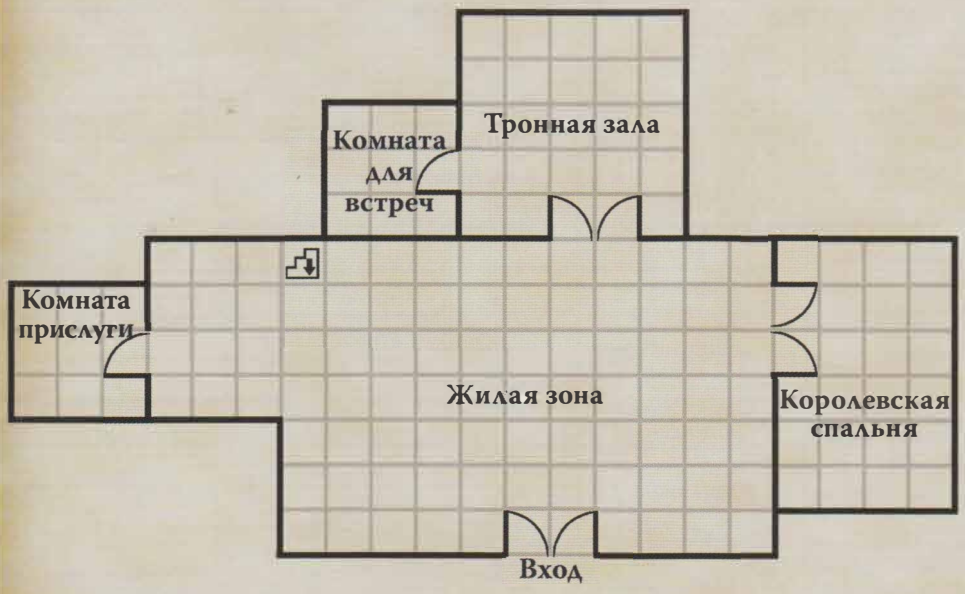


1 клетка = 2 метра

Погреб

Уровень освещения:
слабый свет

Описание. Погреб в особняке графа Новака пропах плесенью, но пригоден для использования. Погреб чисто убран и освещён факелами, закреплёнными на стенах. Здесь есть кладовка, забитая разнообразной едой, небольшое хранилище, где сложено снаряжение (на усмотрение ведущего), а также большое хранилище, где заперты похищенные дети. Дети хотят сбежать, но они не пойдут за тем, к кому испытывают **опасение**.



1 клетка = 2 метра

Особняк

Уровень освещения:
без модификаторов

Описание. Особняк красиво оформлен и безупречно чист благодаря слугам, которые сейчас служат лорду Новаку. В особняке есть несколько окон, пропускающих свет, а также **тронная зала**, в которой лорд Новак встречает других нильфгаардских чиновников. Сейчас слуги убираются в **королевской спальне** и не потревожат игроков. Лорд Новак находится в **тронной зале**.

Имя	
Раса	
Пол	
Возраст	

Профессия	
Определяющий навык	

Социальный статус	
Черты	

Профессиональные способности

Инт	
Реа	
Лвк	
Тел	
Скор	
Эмп	
Рем	
Воля	
Удача	

Уст	
Бег	
Прж	
ПЗ	
Вын	
Вес	
Отдых	
Удар рукой	
Удар ногой	

Репутация	

Очки Улучшения	

Навыки Интеллекта	
Внимание	
Выживание в дикой природе	
Дедукция	
Монстрология	
Образование	
Ориентирование в городе	
Передача знаний	
Тактика	
Торговля	
Этикет	
Язык: всеобщий	
Язык: Старшая Речь	
Язык: язык краснолюдов	

Навыки Ловкости	
Атлетика	
Ловкость рук	
Скрытность	
Стрельба из арбалета	
Стрельба из лука	

Навыки Ремесла	
Алхимия	
Взлом замков	
Знание ловушек	
Изготовление	
Маскировка	
Первая помощь	
Подделывание	

Навыки Телосложения	
Сила	
Стойкость	

Навыки Воли	
Запугивание	
Наведение порчи	
Проведение ритуалов	
Сопротивление магии	
Сопротивление убеждению	
Сотворение заклинаний	
Храбрость	

Навыки Эмпатии	
Азартные игры	
Внешний вид	
Выступление	
Искусство	
Лидерство	
Обман	
Понимание людей	
Соблазнение	
Убеждение	
Харизма	

Навыки Реакции	
Ближний бой	
Борьба	
Верховая езда	
Владение древковым оружием	
Владение лёгкими клинками	
Владение мечом	
Мореходство	
Уклонение/ Изворотливость	

Обучение (О. У.)	

Основное оружие	
Точность	
Урон и тип	
Надёжность	
Хват	
Дистанция	
Эффект	
Скрытность	
Усиление	
Вес	

Доспехи		
Область	ПБ	Урон
Голова		
Туловище		
Пр. рука		
Лев. рука		
Пр. нога		
Лев. нога		

Примечания

Дополнительное оружие									
Название	Т	У	Н	Х	Дис	Эффект	Скр	Ус	Вес

Щит		
Область	Надёжность	Урон
В руке		
Примечания		

Снаряжение		
Название	Примечания	Вес

Заклинания/инвокации/знаки				
Название	Затраты Вын	Эффект	Дистанция	Длительность

Энергия	
Выносливость	
Осталось	Потрачено

Фокусирующий предмет	
Модификатор Энергии	
Примечания	

Порча		
Название	Затраты Вын	Эффект

Ритуалы						
Название	Затраты Вын	Эффект	Время	СЛ	Длительность	Ингредиенты

Одежда	
Характер	
Причёска	
Украшения	
Кого ценит	
Что ценит	
Отношение к окружающим	

Заметки по ходу кампании

Детство

Жизненный путь	
Десятилетие	Событие
10	
20	
30	
40	
50	
60	
70	
80	
90	
100	
110	
120	
130	
140	
150	
160	
170	
180	
190	
200	

Указатель

А

Активное уклонение 151
Алхимические составы 87–88
    описание 89
Атаки 151, 153, 163–165, 166–168, 171, 176–177
    атака парным оружием 163
    атака щитом 164
    бросок 163
    быстрый удар 153
    душение 163
    захват 163
    обездвиживание 163
    подсечка 163
    разоружение 163
    с разбега 163
    сильный удар 153
    толчок ногой 163
    удар ногой 163
    удар рукой 163
    удар эфесом 164
    финт 164

Б

Боеприпасы 74, 84, 255
Бомбы и ловушки в бою 165
Броня 78–82
    броня Старшего Народа 85
    головная броня 79
    корпусная броня 79
    ножная броня 80
    описание брони 81–82
    реликвии 264–265
    усиления брони 90
    щиты 80

В

Ведьмачьи знаки 114–115
    базовые знаки 114
    дополнительные виды знаков 115
Влияние среды 165
Вооружение Старшего Народа 83–84, 90
    арбалеты 83
    боеприпасы 84
    броня 84
    древковое оружие 83
    дробящее оружие 83
    лёгкие клинки 83
    луки 83
    мечи 83
    посохи 83
    топоры 83
    усиления брони 90
    щиты 84
Вооружение Старшего Народа, описание 85–86
Восприимчивость 161

Г

Главные герои 12–19
    Вернон Роше 17
    Геральт из Ривии 12
    Золтан Хивай 15
    Иорвет 18
    Йеннифэр из Венгерберга 13
    Лето из Гулеты 19
    Лютик 14
    Трисс Меригольд 16

Д

Дальние страны 199–200
    Дальний Север 200
    Зеррикания 200
    Офир 200
Двимерит 129, 167
Действия 151
Деньги 71
    заработок 71
    обменный курс 71
Дистанция 152, 164–165
    дистанционное оружие 164–165
    дистанция и СЛ цели 152, 164
Дополнительные действия 151
Дополнительные параметры 47–48
    Бег 47
    Выносливость 48
    дополнительный урон в ближнем бою 48
    Отдых 48
    Переносимый вес 48
    Прыжок 47
    Пункты здоровья 48
    Удар рукой/ногой 48
    Устойчивость 47
    Энергия 37, 47, 100, 166
Дополнительные правила 175–177
    адреналин 175
    Словесная дуэль 176–177
    чудовища из книг 175
Доступность 72, 78
Древо навыков 61–70
    алхимик 69
    анатом 67
    архимаг 66
    ассасин 68
    атаман 68
    вор 68
    гавенкар 70
    друид 65
    импровизатор 69
    интриган 62
    информатор 62
    магический клинок 63
    мутант 63
    обольститель 62
    оружейник 69
    охотник за головами 64
    политик 66
    посредник 70
    потрошитель 64
    проповедник 65
    стрелок 64
    травник 67
    убийца 63
    учёный 66
    фанатик 65
    хирург 67
    человек со связями 70

Ж

Жизненный путь 25–36
    важные события 31–35
    личный стиль 36
Жизненный путь ведьмака 238–245
    жизнь ведьмака 241–245

З

Заклинания мага 101–108
    мастера 107–108
    новичка 102–104
    подмастерья 105–106
Запоминание чертежей и формул 127
Засада 153
Защита 164
    блокирование 164
    изменение позиции 164, 165
    парирование 164
    уклонение 164
Земли Старших Народов 189–191
    Доль Блатанна 191
    Махакам 190

И

Инвокации 109–113
верховного жреца 109, 113
друида 109, 110–111
мастера 111
новичка 110
подмастерья 110
проповедника 109, 111–112
мастера 112
новичка 111
подмастерья 112
Инициатива 151
Быстрое выхватывание 153
инициатива группы 154
Инструменты 92
Испытания против смерти 162

К

Компоненты для изготовления 128–129
Королевства Севера 180–188
Аэдирн 184
Вердэн 188
Каэдвен 183
Ковир и Повисс 187
Лирия и Ривия 188
Редания 182
Скеллиге 186
Темерия 185
Хенгфорсская лига 187
Цидарис 188
Критические ранения 158–160
лёгкие 158
смертельные 160
средние 159
тяжёлые 159–160
Критический провал 156–157, 166
магический провал 166
последствия критического провала 157

Л

Лечение 173–174
лечение критических ранений 173–174
магическое лечение 173–174
Линия видимости 151–152
конус зрения 152
направление 151
ограничение зрения 79
Личный стиль 36

М

Магия в бою 166–168
групповые ритуалы 168
могущественные маги 167
перегрузка 166
последствия магического провала 166
стихийный эффект критического провала 166
Энергия 166
Места силы 122
Место попадания удара 154
Многослойная броня 154–155
Модификаторы 58, 152
модификаторы размера 164
Мутагены 251

Н

Навыки 49–56
Азартные игры 53
Алхимия 55
Атлетика 52
Ближний бой 51
Борьба 51
Верховая езда 51
Взлом замков 55
Владение древковым оружием 52
Владение лёгкими клинками 52
Владение мечом 52
Внешний вид 53
Внимание 50
Выживание в дикой природе 50
Выступление 53–54
Дедукция 50
Запугивание 56
Знание ловушек 55
Изготовление 55
Искусство 54
Лидерство 54
Ловкость рук 52
Маскировка 55
Монстрология 50
Мореходство 52
Наведение порчи 56
Обман 54
Образование 50
Ориентирование в городе 50
Первая помощь 55
Передача знаний 50
Подделывание 55
Понимание людей 54
Проведение ритуалов 56
Сила 53
Скрытность 52–53
Соблазнение 54
Сопротивление магии 56
Сопротивление убеждению 56
Сотворение заклинаний 56
Стойкость 53
Стрельба из арбалета 53
Стрельба из лука 53
Тактика 51
Торговля 51
Убеждение 54
Уклонение/Изворотливость 52
Харизма 54
Храбрость 56
Этикет 51
Язык 51
Надёжность 72, 156
Недавние события 10–11
«Ведьмак» 10
«Ведьмак-2» 10–11
«Ведьмак-3» 11
Нильфгаард 192–198
Ангрен 198
Аттре 198
Виковаро 195
Геммера 195
Гесо 197
Маг Турга 197
Метинна 196
Мехт 196
Назаир 197
Сердце Нильфгаарда 194
Цинтра 198
Эббинг 196
Этолия 195

О

Обучение магии 123
Определяющий навык 38–46, 62–70
Бывалый путешественник 46, 70
Быстрый ремонт 45, 69
Крепче стали 40, 64
Лечащее прикосновение 43, 67
Магические познания 42, 66
Подготовка ведьмака 39, 63
Посвящённый 41, 65
Профессиональная паранойя 44, 68
Уличное выступление 38, 62
Организации см. Союзы
Оружие 72–74
арбалеты 74
вес 72
древковое 73
дробящее 73
лёгкие клинки 73
луки 74
метательное 74
мечи 73
описание 75–77

посохи 74
топоры 73
точность 72
эффекты 72
Основа навыка 50
Отравление 87, 161

П

Параметры 47–48
Переносимый вес 48
Порог ранения 156
Порча 120–121
Постепенное пробивание 155
Починка и разборка 140
Пример боя 172
Прицеливание 151
Проверка навыков 57
Произведения искусства 53
Протезы 93–95, 160, 174
пользование протезом 174
Профессии 37–46
бард 38
ведьмак 39
воин 40
жрец 41
маг 42
медик 43
преступник 44
ремесленник 45
торговец 46
Прочность брони 78, 154

Р

Разброс 152, 163
Развитие персонажа 59
Очки Улучшения 59
повышение параметров 59
помощь наставника 59
Расы 21–24
ведьмаки 22
краснолюды 23
люди 24
эльфы 23
Раунды 151
Религии 207–209
Великое Солнце 209
Вечный Огонь 208
Крева 207
Мелитэле 208
Фрейя 209
Реликвии 257–265
Волк 258
Девин 25
доспехи Ворона 264
доспехи Горного народа 265
доспехи драуга 265
Каролина 258
Красная Смерть 262
Лунный клинок 263
Лунный лук 261
Могрим 263
Обезглавливатель 2597
Огх'р 260
Посох суккуба 261
Сорвишапка 257
Страж Бездны 260
Судьба 262
Шип 259
Ремесленные чертежи 130–139
броня 134–135
компоненты 130
оружие 131–133
творения Старшего Народа 136–138
усиления брони 139
Репутация 60
Ритуалы 116–119
мастера 119
новичка 117–118
подмастерья 118
Родной язык 50
Руководство ведущего 211–235
ведение игры в мире «Ведьмака» 216–218
ведение кампании 227–229
награда 221–222
персонажи ведущего 226
проклятия 230–231
реликвии и манчкины 224–225
случайные личные вещи 223
состояние мира 232–235
столкновения 219–220
Руны и глифы 256

С

Сбит с ног 163
Система алхимии 141–142
Система ремесла 126–127
Скрытность 72
Сложность 58
Сложные навыки 49, 59
Снаряжение 93–97
еда и питьё 93
ёмкости 93
одежда 93
описание снаряжения 94–97
проживание 93
стандартное снаряжение 93
услуги 93, 97
Снаряжение ведьмаков 246–250
ведьмачьи мечи 247
ведьмачьи отвары 248
ведьмачьи эликсиры 247
масла для мечей 248
создание ведьмачьего снаряжения 249–250
Собирательство 51, 128
Сопротивление 78, 90, 162
Социальный статус 21
Союзы 201
ведьмаки 202–203
школа Волка 203
школа Грифона 203
школа Змеи 203
школа Кота 203
школа Медведя 203
гавенкары 205
Двурогая Луна 206
маги 204
охотники на магов 206
скоя'таэли 205
Средства передвижения 91, 169–171
атака с разбега и таран 171
потеря управления скакуном 170
проверка управления 169
скакуны 91
Стабилизация 158, 162
стабилизация критического ранения 162
Субстанции 142–145
Аер 145
Гидраген 144
Квебрит 144
Киноварь 144
Купорос 143
Ребис 143
Солнце 145
Фульгор 145
Эфир 143

Т

Тип оружия 72
Точность оружия 72
Транспорт см. Средства передвижения

У

Укрытие 80, 155
«живой щит» 155
полное укрытие 80
Урон 72, 153
Усиление оружия 72
Усиления брони 90

Ф

Физические параметры 48
Фокусирующие предметы 72, 83, 92, 167
магические амулеты 92
посохи 74, 83
Формулы 146–147, 249–250, 255
мастера 147
новичка 146
подмастерья 146

Х

Хват 72

Ц

Цена 72

Ч

Черты 22–24
Доверие 24
Единение с природой 23
Закалённый 23
Изобретательность 24
Молниеносная реакция 22
Намётанный глаз 23
Обострённые чувства 22
Притупление эмоций 22
Силач 23
Стойкость мутанта 22
Стрелок 23
Упрямство 24
Чувство прекрасного 23
Чудовища 267–309
вампиры 269, 308–309
катаканы 308–309
звери 268, 286–287, 310–313
боевой конь 312
вол 313
волки и варги 286–287
змея 311
кошка 310
лошадь 312
мул 313
птица 311
собака 310
гибриды 268, 290–293
грифоны 292–293
сирены 290–291
гуманоиды 268, 270–275
маги 272–273
разбойники 270–271
скоя'таэли 274–275
дракониды 269, 306–307
виверны 306–307
духи 268, 282–285
полуденницы 284–285
призра́ки 282–283
духи стихий 268, 298–299
големы 298–299
инсектоиды 268, 294–297
главоглазы 296–297
эндриаги 294–295
огры 269, 302–305
накеры 302–303
скальные тролли 304–305
проклятые 268, 288–289
волколаки 288–289
реликты 269, 300–301
бесы 300–301
трупоеды 268, 276–281
гули 278–279
кладбищенские бабы 280–281
утопцы 276–277

Э

Экспериментальные технологии 254–255
боеприпасы 255
бомбы 254
изготовление экспериментальных предметов 255
ловушки 254
Эффекты 161
Эффекты оружия 72

Дурацкие испытания

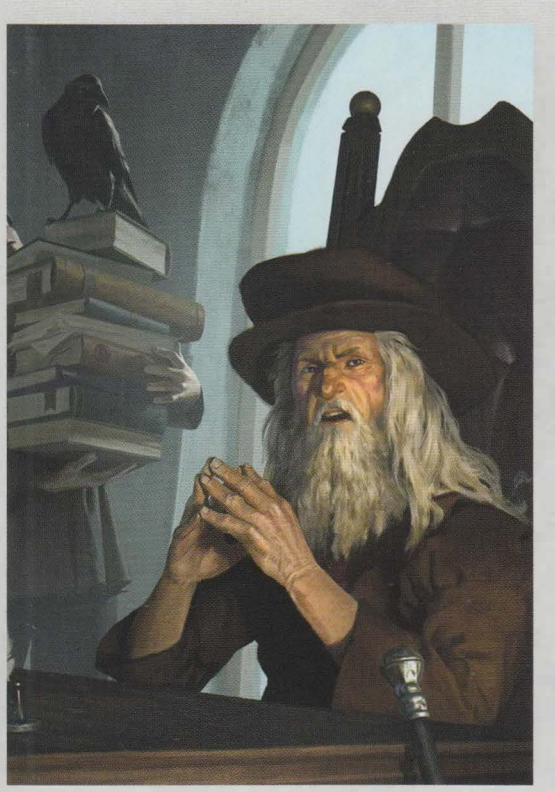
Вы, скорее всего, не в курсе, но я тот ещё псих и протестировал очень многие детали этой ролевой системы и мира. Казалось бы, ничего удивительного. Вы, наверно, думаете: «Ну и что? Это же твоя работа». Не совсем. Конечно же, я проверял механику. Вот это — моя работа. Но ещё я испытывал на себе многие странные вещи. Мне всегда казалось, что если хочешь в чём-то разобраться, попробуй сделать это сам. Так что я провёл много разных тестов, чтобы проверить, насколько осуществимы некоторые вещи. Я выпускал из лука несколько стрел сразу, изучал разные техники ближнего боя и вообще пробовал драться всем оружием, какое только смог раздобыть, — и всё это ради того, чтобы хоть приблизительно описать, как это работает. Наверное, самым безумным в этом проекте было изготовление ведьмачьих эликсиров и отваров. Я провёл, пожалуй, слишком много времени в поисках замены для мутагенов и в походах на рынок за свиной печенью. К счастью, за исключением частей чудовищ и некоторых растений, аналоги многих ингредиентов, упомянутых в видеоиграх серии «Ведьмак», можно найти в реальности. Короче говоря, да, отвары и эликсиры, которые принимает Геральт, столь же отвратны на вкус, как это описано в книгах. Можете мне поверить.

Коди Пондсмит

Сын игродела и враг скуки, Коди Пондсмит выходит из тени неизвестности на ослепительный свет публикации! Коди родом из далёкой Калифорнии. Он провёл многие годы вдали от людей, обучаясь тёмному искусству игродела у своего достопочтенного отца Майка Пондсмита. Когда был заключён договор между CD Projekt Red и R. Talsorian, Коди понял, что это его шанс проявить себя. Лишь время покажет, каким будет его путь!

А если серьёзно, меня зовут Коди Пондсмит, и я создал большую часть системы для этой игры, а также писал от имени Родольфа Казмера. Это моя первая публикация, но я играю в ролевые игры с шести лет и учился у отца, кажется, целую вечность. Я очень рад, что мне выпал шанс поработать над этой книгой. Я люблю франшизу «Ведьмак», да и вообще всё связанное со Средневековьем, так что эта работа — как раз то, что мне нужно. Когда я не работаю, не пишу и не создаю миры, то много времени посвящаю изучению истории (особенно военной) и практикуюсь в фехтовании и стрельбе из лука. Не скажу, что я великий мечник или лучник, но у меня неплохо получается.

С «Ведьмаком» я познакомился, когда CD Projekt Red прислали нам игру «Ведьмак-2: Убийцы Королей» (на сегодняшний день это единственная игра, которую я прошёл дважды). Но после того как я прошёл игру, мы с Лайзой взялись за книги — и вот тут мы пропали. У Анджея Сапковского великолепный стиль письма, и мне было интересно почитать обо всех испытаниях, которые Геральт и его товарищи прошли до событий видеоигр. Надеюсь, что эта книга поможет заядлым фанатам и новичкам рассказать свою собственную историю и продолжить приключения в мире «Ведьмака».



Лайза Пондсмит

Здравствуйте, я Лайза Пондсмит, и в этом году мне, как ролевику, исполняется 40 лет. Я одна из тех надоедливых людей, кто скажет: «Но так поступил бы мой персонаж!» Можете Коди спросить. Я работаю коммерческим директором R.Talsorian почти с самого основания компании. Я писала тексты для игр TSR: Cyberpunk, Home of the Brave, Memoirs of Auberon и даже Forgotten Realms, но я рада, что мне довелось более серьёзно поучаствовать в создании настольной ролевой игры «Ведьмак». Большая часть раздела о мире и союзах написана мной, как и комментарии старого циника Брендона из Оксенфурта. Мой любимый жанр игр — фэнтези, но меня всегда восхищало видение мира в «Ведьмаке», которое очень похоже на моё собственное. Поэтому мы постоянно задавались вопросом: «А это достаточно по-ведьмачьи?» У меня собралась целая кипа записных книжек со всевозможными заметками к этой книге. Моей целью было показать вам вживую мир «Ведьмака».

Мне очень понравилось работать над этой книгой вместе с Коди. Творить куда приятнее, когда есть с кем обсудить новую идею. Каждую весну на английском языке выходила новая книга про ведьмака, и я тут же бросалась читать. Но затем начиналось обсуждение. «Они сделали X в той книге, но Y в этой. Что это значит? Насколько Темерия разрушена сейчас? Как эльфы строят прекрасные города в условиях охоты и собирательства? Как смоделировать в правилах такую магию?» Окружающим мы с этим всем до смерти надоели. И я надеюсь, что когда-нибудь мой сын простит меня за мою одержимость боями аардварков. Читая законченную книгу, я надеюсь, что он столь же горд и счастлив, видя мой раздел, как и я — видя то, что написано им. Это был тот ещё процесс, но впереди ждёт куда большее.

Вассалы Нильфгаарда

Сложнее всего в ролевой игре — создать или показать мир. Мы решили выпустить настольную ролевую игру по вселенной «Ведьмака», поскольку, как и многие другие, любим этот мир, представленный в книгах и играх. Но что, если, гуляя вместе с Геральтом по улицам Блавикена, вы свернёте направо, вместо того чтобы пойти прямо? Найдёте ли вы кузнеца, которого ищете? А вдруг вы шпион Королевств Севера и следуете на юг, в Назаир? Что вас там ждёт? Сможете ли вы слиться с толпой, не вызвав подозрений? Для настольной ролевой игры эта задача куда сложнее, чем для книги и даже видеоигры. Я искала любые упоминания о тех местах, где Геральт никогда не бывал. Я разыскивала, собирала и синтезировала. Я набрала кучу сведений об истории, географии и персонажах родом из тех мест, чтобы понять, что они из себя представляют. Если эти страны и организации кажутся вам живыми и достаточно «ведьмачьими», значит я всё правильно сделала. Имейте в виду, что существует множество деталей, аллюзий и случайных упоминаний тех мест. Возможно, я что-то упустила. Но, пожалуйста, знайте: всё, что я делала, было сделано из любви к этому миру.

УДК 794
ББК 77.056
П56

ВЕДЬМАК®

Настольная ролевая игра

Коди и Лайза Пондсмит

Пондсмит, Коди.
П56 Ведьмак: Настольная ролевая игра / Коди Пондсмит, Лайза Пондсмит; пер. с англ. Е. Некрасовой. — М.: Мир Хобби, 2020. — 336 с.: ил.
ISBN 978-5-907170-26-1

Миру не нужен герой… Ему нужен профессионал.

В самый разгар Третьей войны с Нильфгаардом Геральт из Ривии, Белый Волк, странствует по всему Континенту в поисках Йеннифэр и Цири. Но это не единственная сюжетная линия. Тысячи других историй разворачиваются на обширном Континенте, и скоро вы окажетесь в самой гуще событий!

Настольная ролевая игра «Ведьмак» позволяет воплотить собственную историю во вселенной «Ведьмака». Приключения, битвы и политические интриги! Сражайтесь в Третьей Северной войне или придумайте собственную историю о том, как вы пытаетесь выжить в этом суровом и полном опасностей мире.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселёв
Ответственный редактор: Владимир Сергеев
Выпускающий редактор: Александра Русакова
Переводчик: Евгения Некрасова
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова
Корректор: Галина Андреева
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Благодарим Кацпера Ульмана и его коллег из CDProject Red за помощь в подготовке этой книги.

HOBBY WORLD
Играть интересно

Адрес: 105005, Российская Федерация, Москва,
ул. Бауманская, д. 11, стр. 8. hobbyworld.ru

В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «18+».

Серия «Настольная книга»
Подписано в печать 27.03.2020
Печать офсетная. Формат 60×90/8. Объём 42 усл. п. л.
Тираж 2000 экз. Заказ № 20430

Отпечатано в типографии ООО «ЛД-ПРИНТ»
196644 Россия, Санкт-Петербург, Колпинский р-н, пос. Саперный, территория предприятия «Балтика», д. 6/н, лит. Ф
тел. (812) 462-83-83, e-mail: office@ldprint.ru

Перепечатка и публикация без разрешения правообладателя запрещены.
© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Миру не нужен герой...

Ему нужен профессионал

В разгар Третьей войны с Нильфгаардом Геральт из Ривии, Белый Волк, странствует по всему Континенту в поисках Йеннифэр и Цири. Но это не единственная сюжетная линия. Тысячи других историй разворачиваются на обширном континенте, и скоро вы окажетесь в самой гуще событий!

Настольная ролевая игра «Ведьмак» позволяет воплотить собственную историю во вселенной «Ведьмака». Приключения, битвы и политические интриги! Сражайтесь в Третьей Северной войне или придумайте собственную историю о том, как вы пытаетесь выжить в этом суровом и полном опасностей мире.

В этой книге вы найдёте:

- **9 уникальных классов.** Играйте за барда, ремесленника, преступника, медика, мага, воина, торговца, жреца или ведьмака.
- **Бестиарий жутких чудовищ.** Путешествуйте по диким неизведанным местам и охотьтесь на всевозможных монстров, от накеров до громадных гипнотических бесов.
- **Множество заклинаний и инвокаций.** Призовите на помощь магию Хаоса, чтобы создать торнадо, отправить тайное послание и сделать многое другое.
- **Интуитивно понятная система боя.** Всё зависит от навыков и тактики. Одно неверное движение может привести к ранению или смерти.

18+

EAC

Talsorian Games

CD PROJEKT RED®

WI11001

HOBBY WORLD
Играть интересно

ISBN 978-5-907170-26-1
Артикул 717026
9 785907 170261